Deutschland € 16,95 Österreich € 18,90 Schweiz SFR 29,20

retro GAMER

retro GAMER SPEZIAL 2/2022

196 Seiten

RETRO-SPASS

Alte und neuere Klassiker für C64, SNES, Amiga, PlayStation, Sega, Spectrum, PC und viele andere!

2022

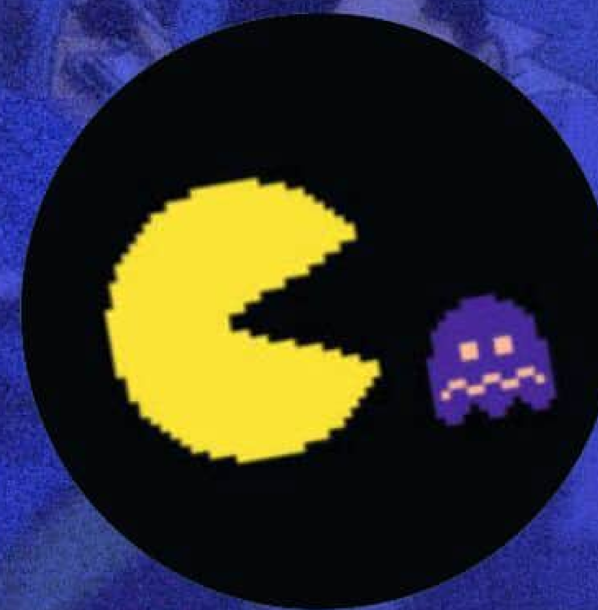
DAS JAHRBUCH

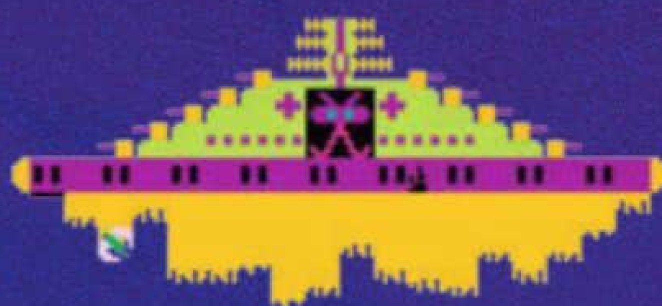
ULTIMATIVER RETRO-SPASS MIT DEN TOP-KLASSIKERN











COMMODORE 64
Wir stellen 45 der besten Spiele vor

SONIC ORIGINS
Die Compilation im Detail durchforstet

NINTENDO 64
Das Innenleben des 64-Bit-Spiele-Wunders


02
4 198962 416956









retro GAMER

2022

DAS JAHRBUCH

ULTIMATIVER RETRO-SPASS MIT TOP-KLASSIKERN

Liebe Retro-Freunde, vielen Dank dafür, dass ihr dieses Heft in die Hand genommen (oder sogar schon gekauft) habt! Ihr blättert damit in unserem jährlichen „Best-of", das Artikel aus einem kompletten Jahrgang **Retro Gamer** versammelt, und zwar konkret aus den Ausgaben 1/22 bis 4/22. Zum aktuell am Kiosk liegenden Heft 1/23 gibt es keine Überschneidung.

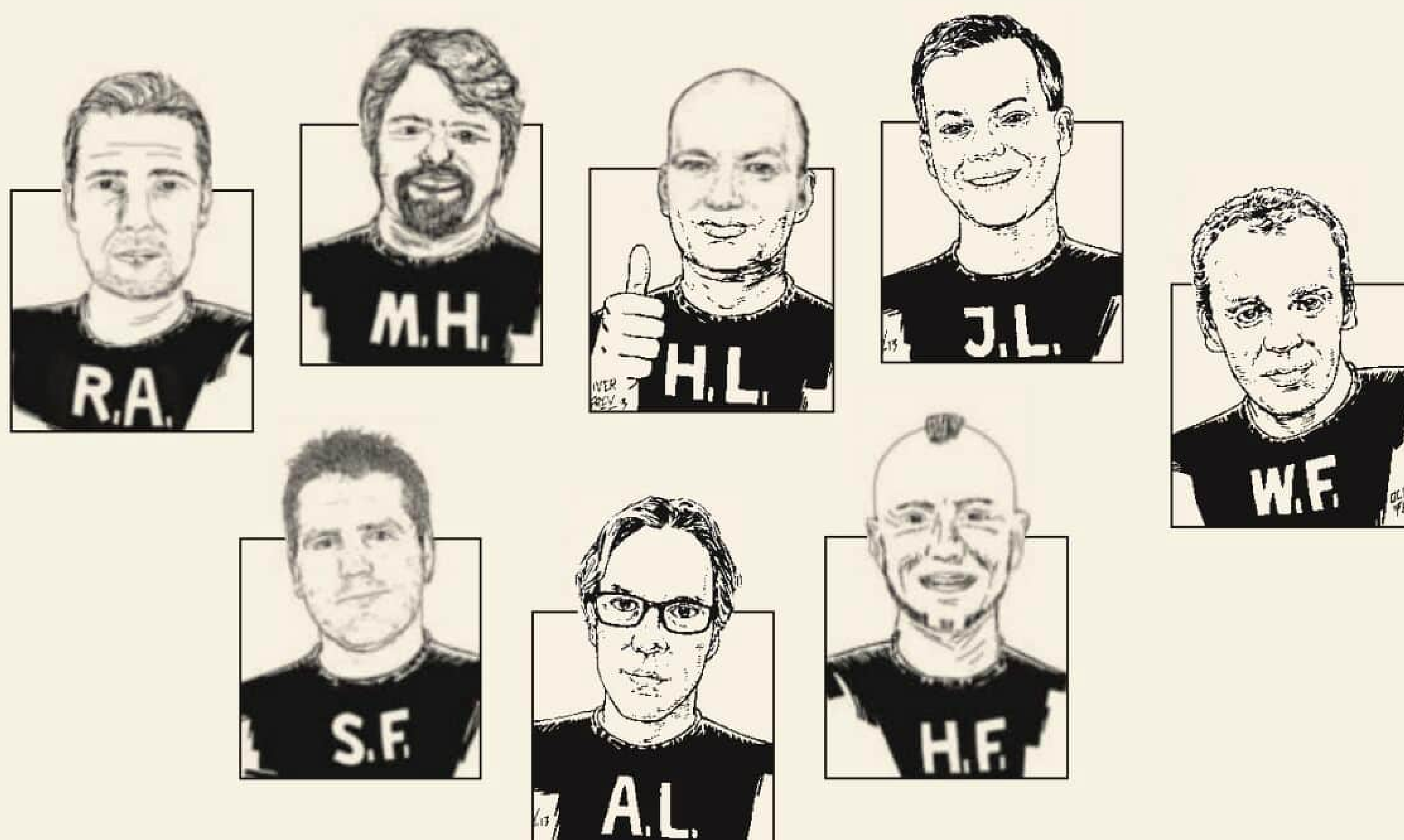
Wir haben uns zudem erlaubt, einen Artikel aus dem **PC-Spiele-Sonderheft** (aus dem Frühsommer) noch mal abzudrucken – das Sonderheft im ersten Halbjahr ist ja immer ein richtig aufwendiges mit überwiegend brandneuen und überarbeiteten Artikeln. Dieses Jahrbuch hingegen enthält keine neuen Artikel, sondern eine Auswahl bestehender.

Auf den folgenden fast 200 Seiten habt ihr somit die Crème de la Crème der vergangenen vier Ausgaben in einem Heft – ideal, wenn ihr nicht jedes Heft erworben habt, und auch sehr gut geeignet, um sich später noch mal einen Überblick über das Retro-Jahr 2022 zu verschaffen.

Natürlich bilden wir unsere ganze Themen-Bandbreite ab, vom zweiseitigen Klassiker-Check bis zum zehnseitigen Schwerpunkt. Da wir euch in diesem Jahrbuch besonders viel Lesestoff bieten wollen, haben wir jedoch etwas weniger Retro-Revivals im Heft als in unseren normalen Ausgaben – diese Rubrik kombiniert ja persönliche Erinnerungen mit einem besonders großen Screenshot.

Und nun viel Spaß beim Schmökern!

Euer Retro-Gamer-Team



retro* GAMER

SPEZIAL 2/2022

2022

DAS JAHRBUCH

ULTIMATIVER RETRO-SPASS MIT TOP-KLASSIKERN

HISTORIE

006 20 Jahre Grand Theft Auto
GTA 3 betrat die dritte Dimension und revolutionierte das Open-World-Genre

072 Halo – 20 Jahre später
Microsoft kaufte Bungie und machte aus deren PC-Spiel einen innovativen Xbox-Launchtitel

112 God of War
Wie die Sony Santa Monica Studios einen Welthit aus dem Boden stampften

152 Sonic Origins
Wir stellen die 2022er-Remaster-Sammlung von Sega vor – und auch die Technik dahinter

KLASSIKER-CHECKS

014 Diablo
Roland Austinat erinnert sich, wie Blizzards erstes Action-RPG zum Welterfolg wurde

030 Arx Fatalis
Michael Hengst lobt das gelungene Erstlingswerk der Arkane Studios

046 Fallout
Kann Interplays Kult-RPG heute Harald Fränkel begeistern, der es damals verpasste?

090 Castlevania – Aria of Sorrow
Jörg Langer hat den wohl besten GBA-Serienteil auf PlayStation 4 neu gespielt

104 SWIV
Stefan Freundorfer spielte erneut *SWIV*, das auf *Silkworm* noch einen draufsetzte

118 To be on Top
Roland Austinat stellt das einzige Spieldesign von Komponist Chris Hülsbeck vor

162 Rogue Galaxy
Die späteren *Ni No Kuni*-Macher glänzten schon früh mit einem „Studio Ghibli"-RPG

182 Pokémon Feuerrot & Blattgrün
Ende 2022 ist *Karmesin & Purpur* erschienen; bei Michael Hengst heißt die Farbe Feuerrot …

MAKING OF

016 Theme Park
Demis Hassabis ist heute ein bekannter KI-Forscher – er hauchte *Theme Park* Leben ein

068 The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants
Das Frühwerk von Garry Kitchen ist eine knüppelharte Umsetzung der TV-Serie

080 Microprose Soccer
Der Vorgänger von *Sensible Soccer* war noch näher dran an den Fußballern – und wilder

184 Shogun Total War
Vorher konvertierte CA Sportspiele – dann schuf das Studio einen Strategie-Echtzeit-Mix

LEUTE & FIRMEN

056 Charles Martinet
Die Stimme von Mario (und vielen anderen Nintendo-Figuren) sprach mit uns

098 Steve Meretzky
Der Macher von *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* sinniert über seine Infocom-Jahre

170 Firmen-Archive: Capstone
Der britische Low-Budget-Publisher ist an einigen der miesesten Spiele der 90er schuld

188 Steve Golson
Mit Automaten-Hacks zu *Missile Attack* und *Pac-Man* begann Steve seine steile Karriere

SCHWERPUNKT

048 Mame and Watch
Wie Hobbyisten alle 60 LCD-Geräte der Game&Watch-Serie emulieren konnten

120 40 Jahre ZX Spectrum
Wir zeichnen vier Jahrzehnte ZX Spectrum nach, behandeln Trends und Spiele-Hits

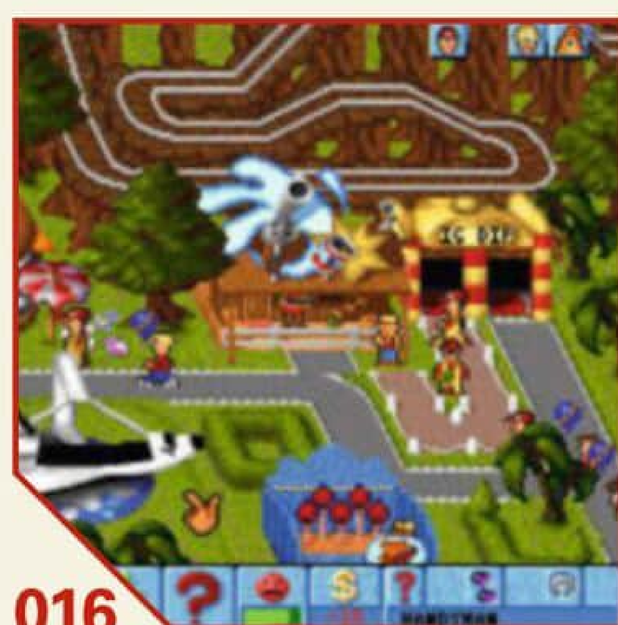
138 Die besten C64-Spiele
Vielen gilt der Brotkasten als liebster Heimcomputer – wir stellen 45 Top-Spiele dafür vor.



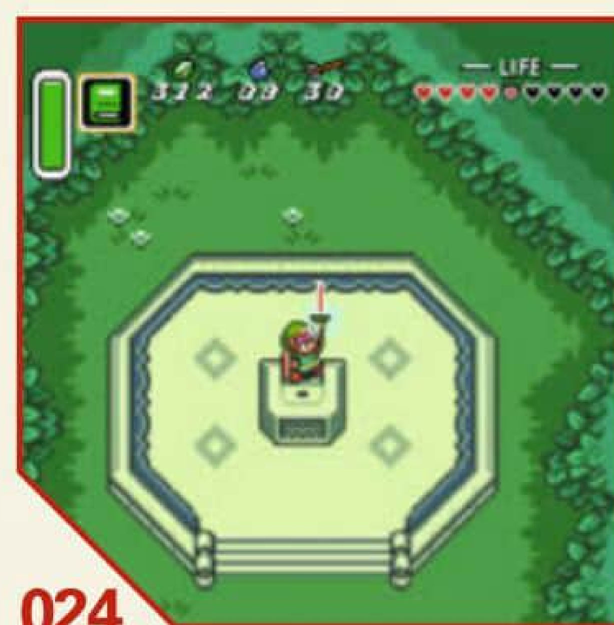




014



016



024



046



086



090



096



RETRO-HARDWARE VON BRANDNEU BIS STEINALT


032


062


092


132

RETRO-REVIVAL

066 Pac-Man
Einer der ganz großen Spieleklassiker wurde von Roland Austinat neu erlebt

084 Phoenix
Dieses Spiel baute die Grundidee von *Space Invaders* kräftig aus – und ist ein Hingucker

096 Spelunker
Selbst die „leichtere" Homecomputer-Variante von *Spelunker* ist unglaublich schwer

110 Zaxxon
Heinrich Lenhardt begeisterte sich für den Iso-Shooter in der ColecoVision-Portierung

174 Beyond Good & Evil
Anatol Locker begab sich erneut in die ebenso skurrile wie ansprechende SF-Welt

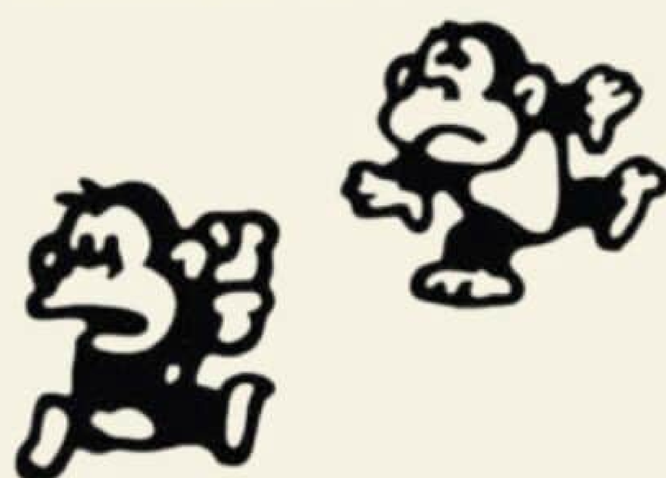
EXPERTENWISSEN

024 Legend of Zelda – A Link to the Past
In unserer Rückschau auf den vielleicht besten 2D-Teil ordnen wir die *Zelda*-Zeitlinien

086 Ridge Racer Revolution
Teil 2 baute die Erfolgsformel mit Bedacht aus – was Kritiker störte, fanden die Spieler toll

164 Bubble Bobble II
Bubble Symphony gelang etwas schier Unmögliches: Es war noch besser als Teil 1

176 Back to Skool
Der hierzulande kaum bekannte Nachfolger zu *Skool Daze* war noch chaotisch-anarchischer



HARDWARE/PLATTFORM

032 Nintendo 64 – das Innenleben
Ende der 90er Jahre vertraute Nintendo voll auf Hardware-Power und 3D-Grafik

062 MS-DOS für Spieler
Rüdiger Steidle reist zurück in die Zeit, als auf PC ohne config.sys und Co. kein Spiel lief

132 TheA500 Mini
Wir stellen die Mini-Emulator-Konsole zum Commodore Amiga 500 aus Fan-Sicht vor

FÜR SAMMLER & GENIESSER

022 Die Unkonvertierten
Cachat, Virtua NBA und *Meteoroids* schafften es nie von der Arcade ins Wohnzimmer

042 Full Set: Die Ultima-Serie
Unser Full Set ist ziemlich stofflastig – *Ultima*-Kenner ahnen, was wir damit meinen …

092 Famicom: Außenseiter-Spiele
Trotz des Erfolgs des NES in den USA gab es viele Perlen, die nie den Westen erreichten

106 Sammler-Check: Mega-CD-Spiele
Der größte Wurf war Segas Hardware-Add-on nicht – aber Sammler freuen sich darüber

136 Lost in Translation
Spiele wie *Prince of Persia* wurden beim Wechsel nach Übersee stark verändert

146 Sammler-Check: GBA-Spiele
Aus den über 1.500 Spielen für Game Boy Advance haben wir 30 besondere ausgewählt

150 LOAD "NEUES SPIEL",8,1
Harald Fränkel spielt neue Software (oder neue Konversionen) auf alten Plattformen








066


080


084


182


104


110


164

20 JAHRE

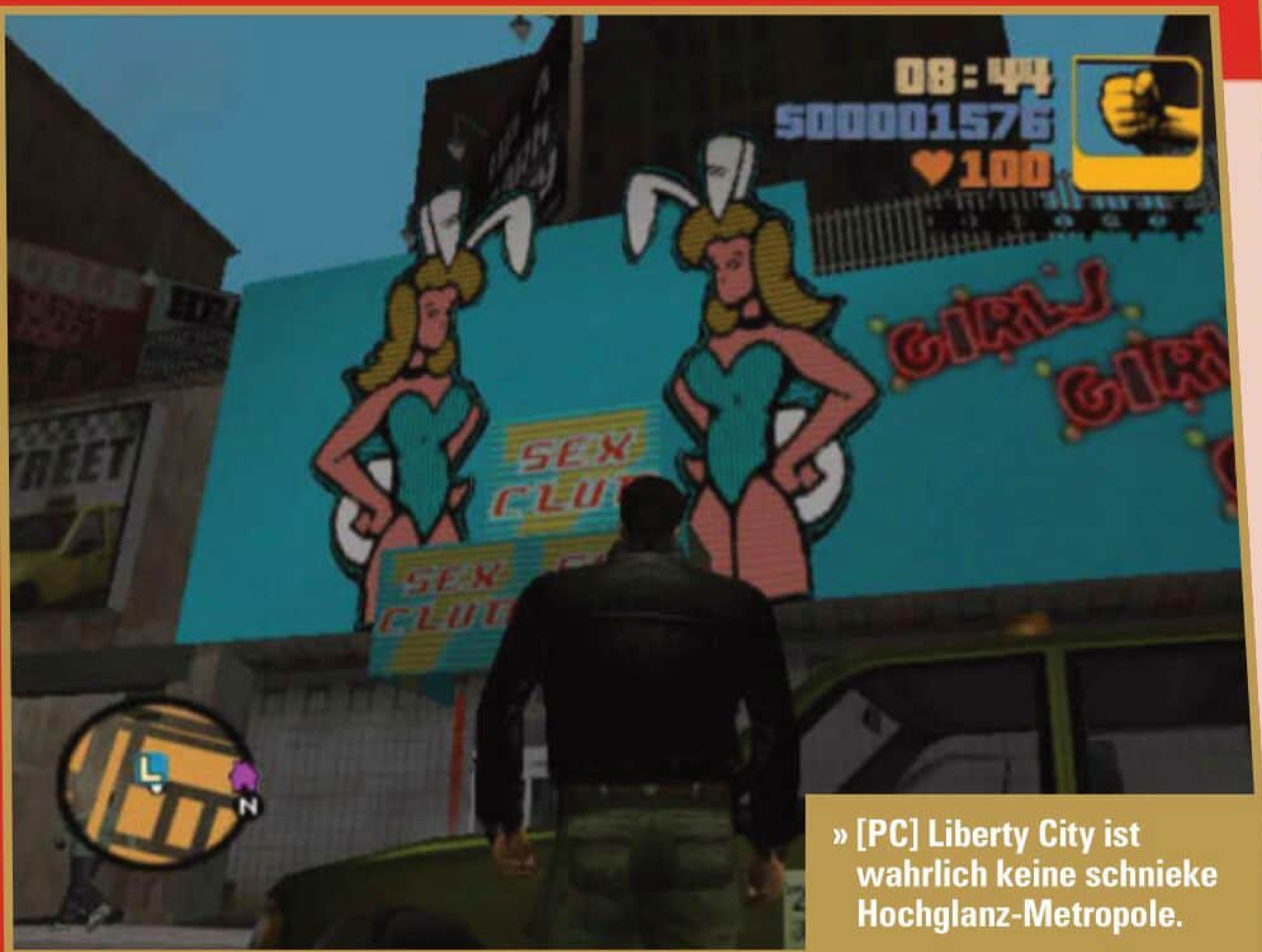
Grand Theft Auto III

Open-World-Exzellenz von Beginn an: Es ist erstaunlich, wie gut sich das dritte *GTA* (und der erste 3D-Teil) spielerisch gehalten hat – und was es in Sachen 3D-Grafik und Open World auslöste. Nun ist eine Remaster-Fassung von *GTA 3* und dessen beiden Nachfolgern *Vice City* und *San Andreas* erschienen.

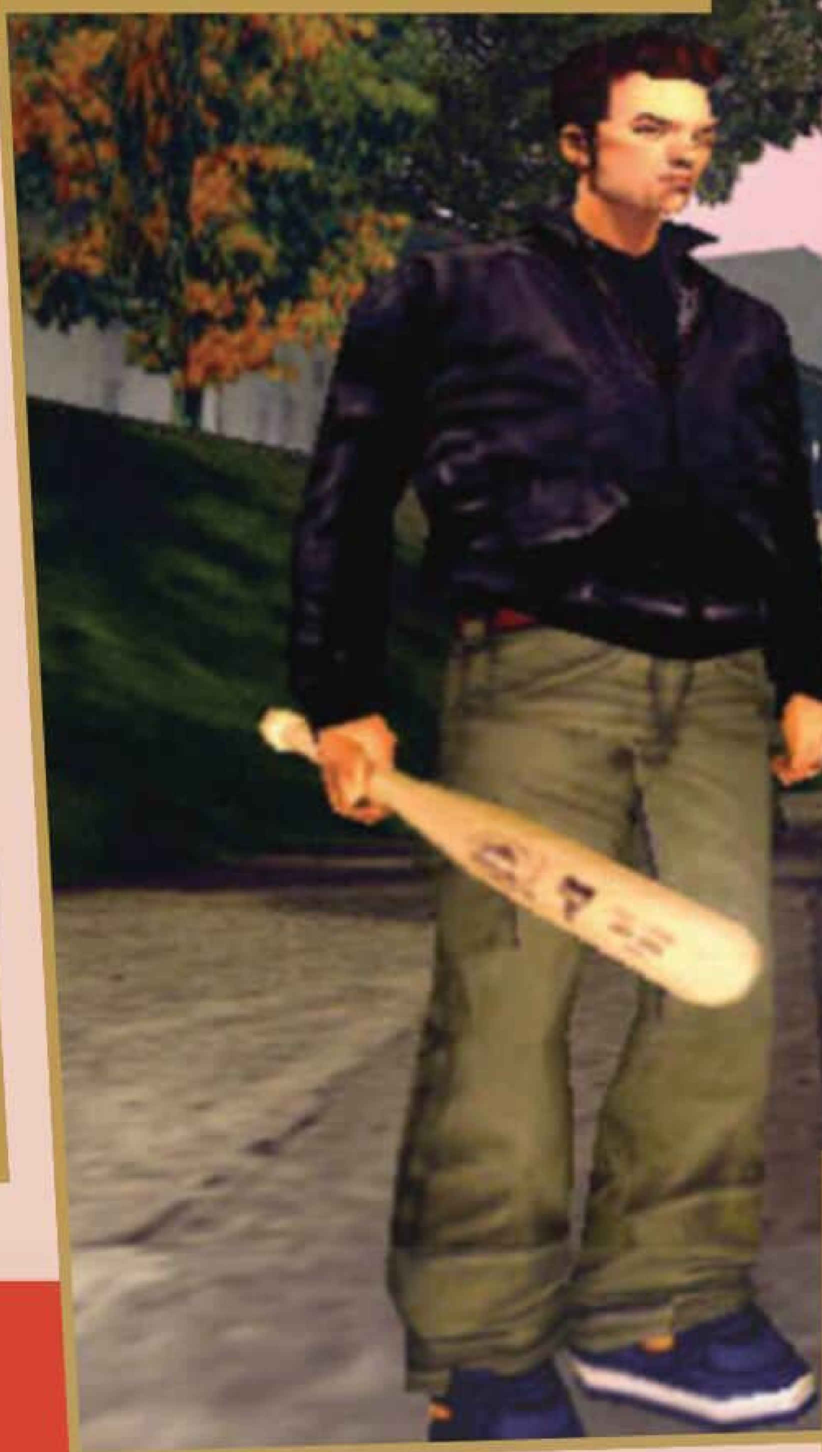
Von Jörg Langer

Schon kurz nach dem Spielstart auf PlayStation 2 sind wir drin in der Action: Es ist Herbst im Jahr 2001. Wir fliehen als Ganove aus der Liberty City Bank, in die wir gerade eingebrochen sind. Doch unsere Komplizin Catalina lässt uns im Stich – und wir sollen für zehn Jahre ins Gefängnis. Zum Glück wird bei einer Verlegung unser Gefangenentransporter von kolumbianischen Drogengangstern überfallen, unser Held kann mit dem Sprengstoffexperten 8-Ball fliehen.

Ohne Plan und ohne Geld nimmt er gern dessen Angebot an, uns mit der Leone-Familie bekannt zu machen – in der wir uns durch Aufträge langsam hocharbeiten. Am Anfang geht es noch um kleine Taxidienste oder den Diebstahl eines Sportwagens nebst Verprügeln des Besitzers. Bald werden die Missionen gefährlicher. Catalina ist indes Anführerin eines Drogenkartells in Liberty City geworden, und natürlich steuert alles auf eine große Auseinandersetzung „Mafia gegen Kolumbianer" zu – mit etlichen Verwicklungen zwischendrin.

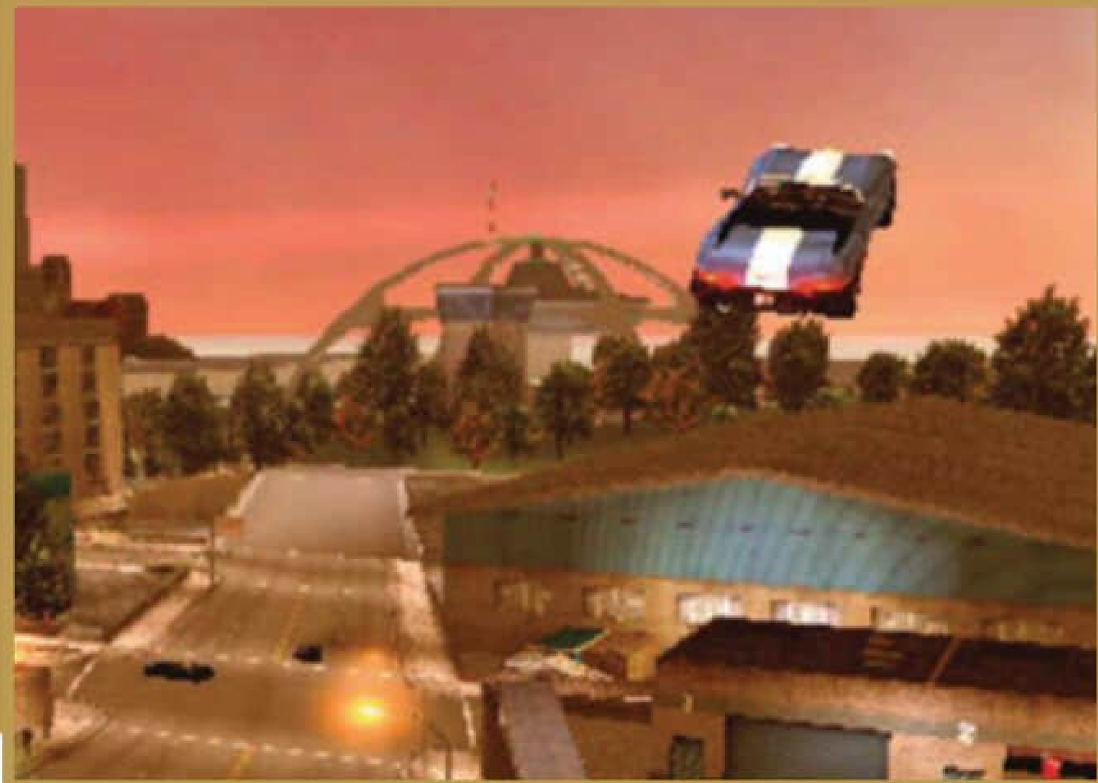


» [PC] Liberty City ist wahrlich keine schnieke Hochglanz-Metropole.


» [PS2] Den Namen unseres *GTA 3*-Helden, Claude, erfuhren wir erst in der Fortsetzung.

Was wie ein Film-Plot klingt, ist nur das Handlungsgerüst für *Grand Theft Auto 3*. Und die eigentliche Hauptfigur ist nicht unser (im dritten Teil noch namenloser, später als Claude identifizierter) Held oder Don Salvatore Leone oder die verschlagene Catalina – es ist Liberty City selbst. Die an New York erinnernde Fantasiestadt ist eine große, vibrierende, gefährliche Spielwelt, in der es weit mehr zu entdecken und zu verrichten gibt als das Abklappern der Missionsgeber. *GTA 3* war nicht das erste 3D-Spiel und nicht das erste Open-World-Spiel und noch nicht einmal das erste „durchfahrbare 3D-Stadt"-Spiel (das war *Driver* auf der PlayStation). Aber es war das erste 3D-Open-World-Spiel mit einer überzeugenden Stadt, einer spannenden Story, mit schwarzem Humor und skurrilen Charakteren. Und nicht zuletzt mit einem Sandkasten-Ansatz, der zum Experimentieren einlud und der den Spielern die Kontrolle darüber gab, ob sie nun der Story folgen oder nach weiteren Stellen für waghalsige Auto-Stunts suchen wollten, etwa nach einem Katapult auf einem Parkhausdach. Oder sie auch einfach nur – zu guter Musik oder witzigen Radio-Talks – durch die Straßen cruisen ließ.

Mit dieser Mischung beeinflusste *GTA 3* – das passend zu seiner Story-Zeitebene im Herbst 2001 erschien, also gerade 20 Jahre alt geworden ist – nicht nur die eigenen Nachfolger. Sondern es inspirierte massiv zukünftige Open-World-Spiele diverser Hersteller, die sich fast alle zu mehr oder wenigen großen Teilen an dieser Mischung orientierten. *GTA 3* legte den Grundstein für eine der erfolgreichsten Spielemarken überhaupt, deren Neuerscheinungen weltweit für Aufregung sorgen und die auch in der monetären Dimension zum Gewichtigsten gehören, was die Unterhaltungsindustrie zu bieten hat. Als 2013 der bislang letzte Serienteil *GTA 5* erschien, setze es inklusive Vorbestellungen binnen drei Tagen rund eine Milliarde Dollar um. Der in *GTA 5* inkludierte Online-Modus *GTA Online* wird auch nach acht Jahren noch von Hunderttausenden begeisterter Fans gespielt und vom Hersteller mit immer neuen Updates und Events bedacht. *GTA Online* ist längst ein eigenes Ökosystem geworden, das im Finanzjahr 2020/2021 durch In-Game-Umsätze und neu gekaufte *GTA 5*-Spiele fast 985 Millionen Dollar für Take-Two brachte – 1.874 Dollar pro Minute.


» [PS2] Stunts zu finden und auszuführen ist eine der vielen Open-World-Optionen in *GTA 3*.

1997 war dieser anhaltende Erfolg noch nicht abzusehen: Das etablierte schottische Studio DMA Design (unter anderem *Lemmings*) hatte *Grand Theft Auto* (was übrigens schlicht „Autodiebstahl" bedeutet) als Draufsicht-Spiel entwickelt, veröffentlicht wurde es von Psygnosis. Nicht jeder Computerspiele-Journalist, den Autor dieser Zeilen eingeschlossen, vermochte es als die Spaßbombe zu erkennen, die es für viele Spieler darstellte. Es war nämlich wesentlich komplexer, als es der erste Anschein „*Micro Machines* in der Stadt samt Aussteigen und Ballern" vermuten ließ. Doch das erste *GTA* hatte weder eine packende Handlung, noch zog seine Spielwelt so richtig ins Geschehen rein – obwohl es schon allerlei versteckte Extras gab und man beispielsweise auch mal in einen Panzer klettern konnte.

DMA erstellte in rascher Folge zwei Ableger namens *London 1961* und *London 1969* sowie einen Nachfolger, die alle das Grundprinzip beibehielten und die Grafik nur leicht aufbohrten. Wäre das so weitergegangen, würden wir an dieser Stelle vielleicht von einem typischen Retro-Phänomen schreiben, einst ein großes Ding, heute vor allem ein Nostalgie-Thema. Doch im Jahr 1999 erwarb Take-Two Interactive das Studio und machte es zu Rockstar North. Rockstar-Chef Dan Houser hatte den Ehrgeiz, das nächste Werk des britischen Teams in die dritte Dimension und auf „Kinoqualität" zu bringen. Mit dieser Vorgabe, dem erfahrenen Team und großen finanziellen Mitteln sollte der ambitionierte Plan binnen zwei Jahren umgesetzt werden.

Und die Ambition war in der Tat enorm: Statt einer von oben gezeigten Spielzeugstadt mit wenige Pixel großen Passanten und an Matchbox-Autos erinnernden Vehikeln sollte eine zeitgenössische, realistisch anmutende US-Stadt entstehen, voller Leben und Mittendrin-Gefühl. Der Spieler sollte sowohl Autos steuern (mit rennspieltypischer Perspektivwahl) als auch herumlaufen können, um Gegner mit Baseball-Schläger oder Schusswaffen zu malträtieren. Dieser Ansatz schraubte die Anforderungen gewaltig in die Höhe: In 3D kann man viel weniger „schummeln" als in 2D. Größen müssen zueinander passen, Perspektiven stimmen, fast alle Objekte von allen Seiten betrachtbar sein. Und da sich die Kamera direkt hinters Auto oder den Protagonisten setzt, muss auch viel mehr Grafik berechnet werden, weil der Sichtwinkel flacher ist und der Blick entsprechend weiter reicht. Selbst Gebiete, die man nie erreichen kann, müssen dargestellt werden – schließlich muss es irgendeinen Hintergrund geben, die Stadt liegt ja nicht im Nichts. ▶



» [PS2] Auch ein Minivan kann zu einer tödlichen Waffe werden.


» [PC] Selbst per Hochbahn konnte man Liberty City erkunden.



Als technische Grundlage für das Projekt diente die RenderWare Engine von Criterion Games, damals eine britische Software-Schmiede unter dem Firmendach von Canon, bis sie 2004 von Electronic Arts gekauft wurde. Die RenderWare Engine ist eng mit dem Aufstieg der PS2 verknüpft und diente quasi als deren „Standard-3D-API", die von vielen Studios verwendet wurde. Eine so komplexe Stadt aber war mit RenderWare bis dato nicht realisiert worden, und es gab auch auf PlayStation 2 bis dato kein vergleichbares Spiel.

Doch *GTA 3* sollte nicht nur technisch Neuland betreten, sondern auch in der Darbietung der Handlung neue Wege gehen. Das grundlegende Skript stammte von Brian Baglow, der es drei Monate lang immer wieder überarbeitete. Als einige seiner Inspirationsquellen nennt er, wenig überraschend zur „Wie ein Kinofilm"-Vorgabe, Streifen wie *Reservoir Dogs* und *Payback*. Der Grafikstil stand anfangs noch nicht fest, es wurde sogar über einen starken Cartoon-Look debattiert. Was hingegen laut Brian schon von Anfang an klar war, waren die angestrebte, zwischen satirisch und zynisch changierende Tonalität und die Mischung aus Gewalt und Humor.

Die ersten Prototypen entstanden, der DMA-Design-Veteran Alan Campbell erinnert sich an „rudimentäre Stadtblöcke, zwischen denen erste Fahrzeugmodelle herumfuhren". Bereits in dieser Phase wurde der Grundstein für eine der wichtigsten Motivationsquellen der ganzen Serie gelegt: der Sandkasten-Effekt, bei dem das zugrunde liegende Regelwerk der Spielwelt dafür sorgt, dass der Spieler sich eigene Ziele setzen kann – und sei es nur, mit dem gewollten Überfahren von Passanten (die in *GTA 3* übrigens noch nicht zur Seite springen und bereits durch leichtes Touchieren zu Boden gehen) die Polizei auf den Plan zu rufen, um sich mit dieser Verfolgungsjagden oder Schießereien zu liefern. Campell dazu: „Wir entwickelten die künstliche Intelligenz so, dass Polizisten und andere NPCs auf die Anwesenheit des Spielers reagierten."

Der Name „Liberty City" war Programm – es ging immer und zuvorderst um spielerische Freiheit, wie auch Rock-Star-North-Mitgründer Aaron Garbut bestätigt: „Unsere Welten sollen an sich Spaß bringen, ohne dass man etwas Bestimmtes machen oder das Spiel auf eine bestimmte Weise spielen muss – man soll nicht mal unbedingt die Handlung spielen müssen, wenn man nicht möchte."

Bald begann das Team deutlich zu wachsen, auf der Programmiererseite zusammengehalten von Keith Hamilton. Rund 20 Leute bildeten das Kernteam, dazu kamen Dutzende weiterer involvierter Personen, vom Tontechniker bis zum Lizenzspezialisten. Die Prototypen wurden aufwendiger und ähnelten immer stärker dem späteren Spiel. Die Leveldesigner schrieben zunehmend komplexe Skripte für die Missionen, sodass diese über die zumeist simplen Diebstahl- oder Transport-Einsätze der 2D-Vorgänger hinausgehen konnten. Neben zahlreichen Autotypen wurde auch eine U- und eine Hochbahn eingebaut, passend zum Vorbild einer modernen US-Ostküstenstadt.

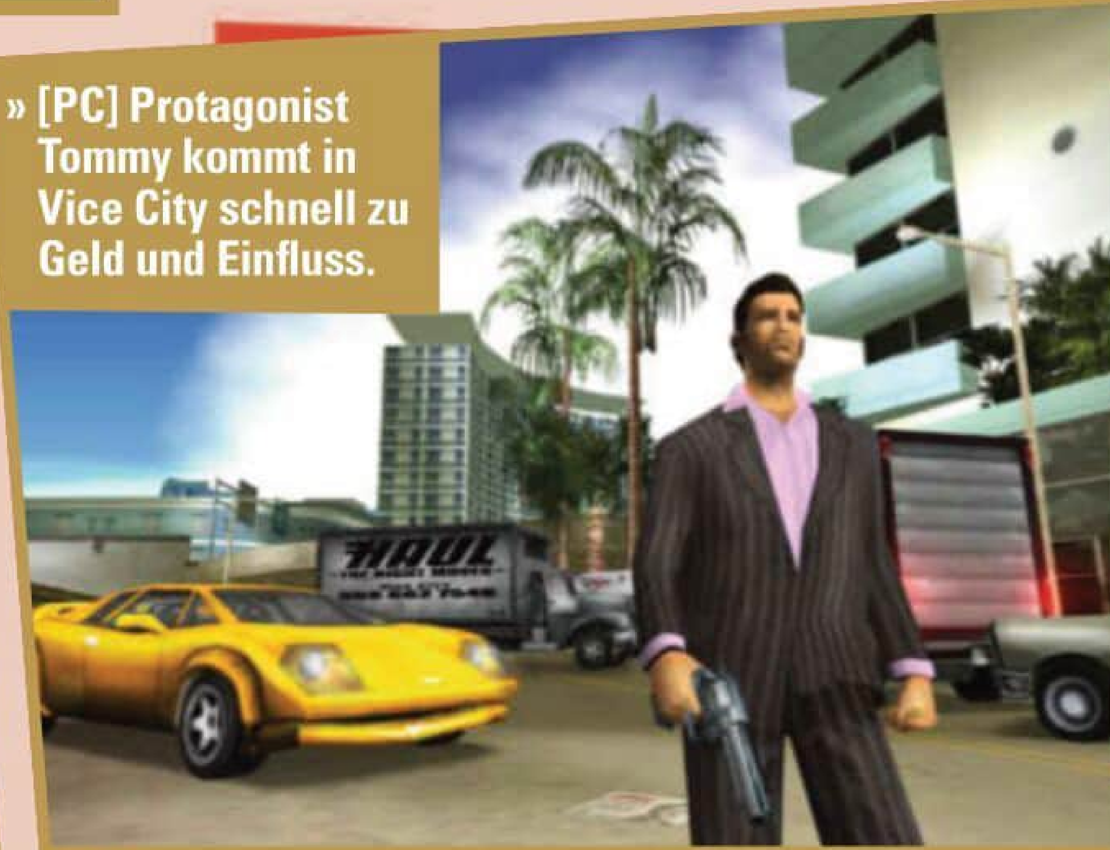
Dazu kam ein weiteres Element, das in seiner Bedeutung fürs Spielgefühl nicht hoch genug eingeschätzt werden kann: zahlreiche lizenzierte sowie eigens komponierte Musikstücke für die spieleigenen Radiosender, ergänzt um mehrere lange Talkshows mit so gut wie immer ins Aberwitzige abdriftenden Gesprächen. Etwa wenn ein überzeugter Patriot sich über die angeblich falsche britische Aussprache von „Aluminium" beschwert, vom Radio-Moderator darüber aufgeklärt wird, dass die Briten schon „früher Englisch sprachen als wir" und dass „in diesem Land" (also den USA) eher Lakota oder Cherokee gesprochen worden sei. Den ungebildeten Interviewten ficht das nicht an, er wendet sich sofort seinem nächsten Aufregerthema zu, angeblichen „Mädchen-Sportarten" wie dem europäischen Fußball. Wer dem Radiosender treu bleibt und sich durchs Herumfahren oder Schießereien nicht ablenken lässt, erfährt schließlich, was die Lieblingssportart des Maskulinitätsfanatikers ist: eine Softball-Variante.

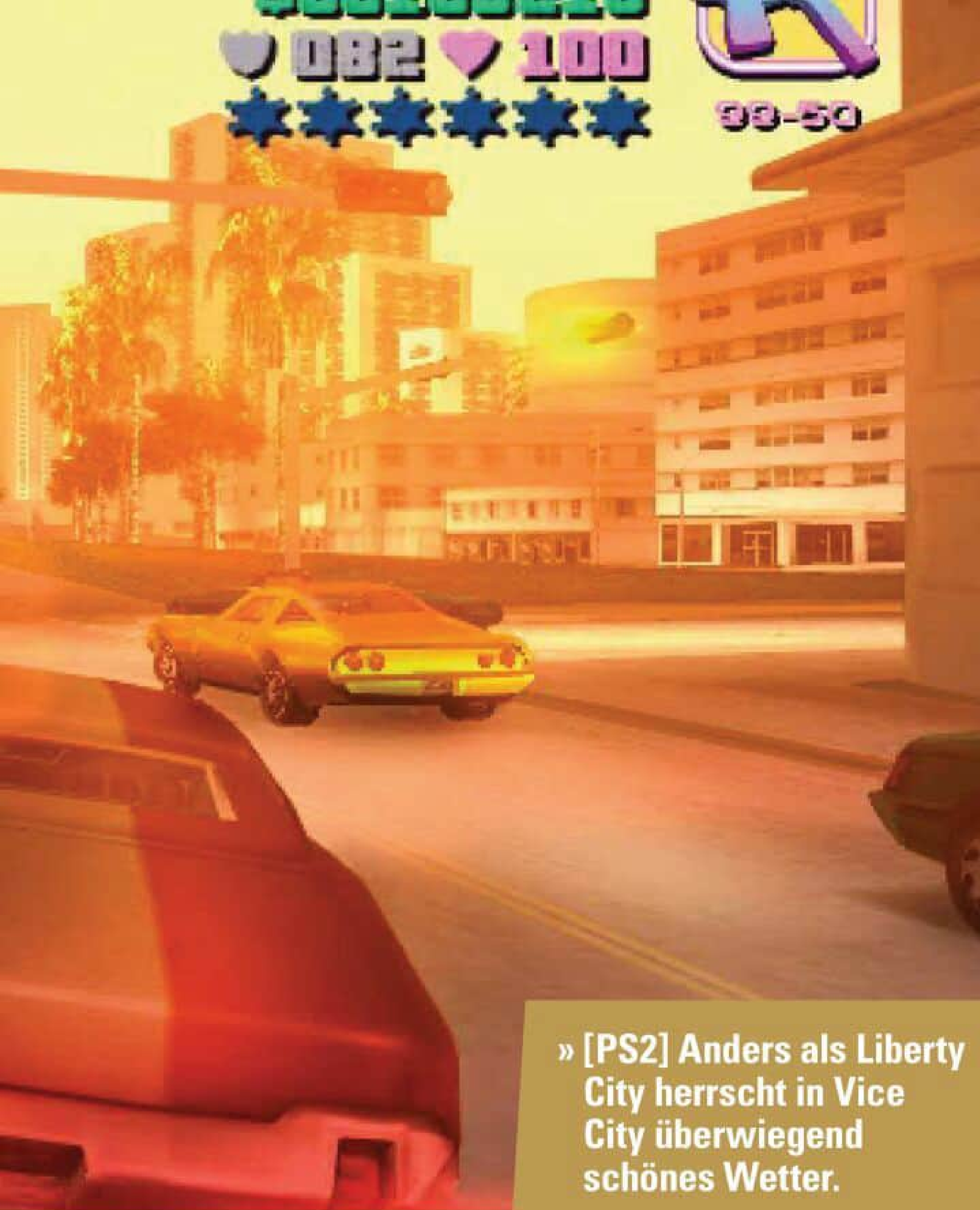
Diese Kritik an Gesellschaft, Obrigkeit, und auch ganz generell dem Großstadtleben zieht sich nicht nur durchs Radio, sondern auch durch die zahlreichen Cutscenes des Spiels. Sie beeinflusst ferner die Dialoge, die bei der Fahrt zum nächsten Einsatzziel abgespielt werden. Der mal satirische, mal desillusionierte Blick auf unsere moderne Welt ist fester Bestandteile aller weiteren Serienteile, mittlerweile ergänzt um Fernseh-Sendungen, E-Mails und Smartphone-Mitteilungen. Vor allem sorgt diese Dauerbeschallung (die sich zumindest beim Radio auch abschalten oder durch beruhigende Musik ersetzen lässt) dafür, dass man Liberty City als zwar überzeichnet, aber dennoch authentisch wahrnimmt.

Genau dasselbe gilt auch für die rund 20 Handlungsträger: Ob unser Held Claude selbst, seine Mitkämpfer oder seine Auftraggeber und Antagonisten – sie alle haben sprichwörtlich Charakter. Man könnte auch sagen: Sie alle haben Macken und Persönlichkeitsdefizite, die den örtlichen Psychiatern auf Lebenszeit ein gutes Auskommen bescheren müssten. Diese Schrulligkeiten und Ticks, Gewalttätigkeiten und vereinzelte Ausbrüche von Ehrgefühl oder Courage führen im Ergebnis zu Figuren, die einem lange im Gedächtnis bleiben – und die den Auftraggeber-Buchstabenkürzeln auf der Karte eine größere Bedeutung geben als nur „Hier gibt es eine neue Mission".

Wenn man denn überhaupt den Missionen folgt! Beim Neuspielen anno 2021 (mit der PC-Fassung des Original-*GTA 3*) fanden wir es erstaunlich, wie schnell man die mittlerweile extrem angestaubte Grafik, das 4:3-Format


» [PS2] *GTA Vice City* ist quasi *Miami Vice* zum Selberspielen – inclusive Schnellbooten.


» [PC] Protagonist Tommy kommt in Vice City schnell zu Geld und Einfluss.


» [PS2] Anders als Liberty City herrscht in Vice City überwiegend schönes Wetter.

und andere technische Defizite vergisst. Dafür sorgen zwei Punkte. Zum einen die bereits gelobte Soundkulisse: Passanten unterhalten sich, Beklaute beklagen sich (oder zücken eine Pistole), Autoreifen quietschen, Polizeisirenen heulen, Karambolagen krachen und scheppern. Namhafte Synchronsprecher tragen das Ihre zu einer akustischen Ebene bei, die bis heute nichts von ihrer Faszination verloren hat – darunter Frank Vincent (*Die Sopranos*), Michael Madsen (*Reservoir Dogs, Kill Bill*) oder Kyle MacLachlan (*Der Wüstenplanet*).

Der zweite Immersionsgarant ist nach wie vor die spielerische Freiheit: Auch wenn vieles später noch feingeschliffen oder stark erweitert wurde, auch wenn die Steuerung noch nicht perfekt ist und die Ladebildschirme zwischen den Stadtteilen einen kurz aus dem Geschehen reißen – *GTA 3* spielt sich im Kern nicht viel anders als das zwölf Jahre später erschienene *GTA 5*. Die Autos unterscheiden sich im Fahrverhalten und übrigens auch ihrem voreingestelltem Musiksender, ohne dass man gleich eine Rennspiel-Simulation vor sich hätte. Die Physik-Engine funktioniert bereits ziemlich gut, und man kann schon etliches in der Stadt ungewollt oder auch gewollt zerlegen. Auch das Umfärben geklauter Wagen in Lackierereien ist bereits enthalten.

Wie in jedem späteren Serienteil hat man seinen eigenen Unterschlupf, auch wenn der zunächst aus einer bloßen Tür mit dahinter liegender „Studentenbude" (mit viel zu groß dargestelltem Bett) sowie einer angrenzenden Garage besteht – in Letzterer lässt sich ein geklautes Auto „speichern". Bald nach dem Spielstart cruisen wir wieder wie damals durch Liberty City, lösen die ersten Aufträge – und vergessen die Zeit. Moment, da hinten bilden ein Container und eine stabil aussehende Holzkonstruktion eine Art Rampe: Mal ausprobieren, was passiert, wenn wir mit Karacho aus der Nebenstraße kommend da hochrasen – schon haben wir unseren ersten Stunt geschafft und werden ab jetzt die Augen nach weiteren offen halten …

Das Team merkte bei der Entwicklung auf die harte Tour, wie zahlreich die Möglichkeiten in einer Open World sind – nämlich für die Chancen auf Bugs, Exploits und ungewollte Kettenreaktionen. Da man außerhalb von Missionen frei in der Stadt herumfahren und auch viele Aufträge in beliebiger Reihenfolge angehen kann, mussten die Tester ganze Arbeit leisten: Was, wenn eine KI-Figur in einer Mission ihrem vorgegebenen Laufpfad nicht folgen kann, weil der Spieler vorher einen Zugang mit seinem Fahrzeug blockiert hat? Oder sich der Spieler selbst in einer engen Gasse so einkeilt, dass er weder aussteigen kann noch vor- oder zurückfahren? Was, wenn eine Massenkarambolage dazu führt, dass ein Auto mit dem Dach nach unten auf der Antenne eines anderen zu liegen kommt? Enorm viele solcher kleineren und größeren Seltsamkeiten mussten entdeckt, aufgeschrieben und von den Programmierern gefixt werden, wie sich Alan Campbell erinnert.

Als *GTA 3* dann eigentlich schon fertig war, kam das Datum 9/11 mit seinen Anschlägen – von vier gekidnappten Passagiermaschinen wurden zwei in die Twin Towers des New Yorker World Trade Centers gesteuert, mit mehreren Tausend Todesopfern. Da Liberty City sichtlich New York als Vorbild hatte, war Rockstar die Ähnlichkeit zwischen Spiel und Wirklichkeit plötzlich zu groß. Das Team nahm in letzter Minute Anpassungen vor, etwa bei der Lackierung der Polizeiautos, die nicht mehr ans NYPD erinnern sollten. Auch eine Mission, bei der es um ein Flugzeug ging, wurde angepasst, ebenso einige Radio-Dialoge. Insgesamt aber musste „nur ein Prozent von *GTA 3*" aufgrund von 9/11 verändert werden, äußerte Dan Houser einmal in einem Interview.

Das Spiel erschien schließlich, drei Wochen später als geplant, am 22. Oktober 2001. Es schlug ein wie eine Bombe, wurde in England zum meistverkauften Spiel des Jahres, setzt auch hierzulande über 200.000 Stück allein für PS2 ab. Mancher kaufte sich im PC-Spiele-Land Deutschland nur für *GTA 3* eine PlayStation 2. Von Anfang an war die Gewaltdarstellung im Spiel ein Thema: Zimperlich geht's wahrlich nicht zu in Liberty City. Die Aufträge drehen sich ums Töten, und nicht jeder Betrachter von außen mochte sich damit anfreunden, wie nonchalant man beim Cruisen Fußgänger aufs Korn nimmt oder ganz normale Leute aus ihren Autos zieht, um Letztere zu Schrott zu fahren.

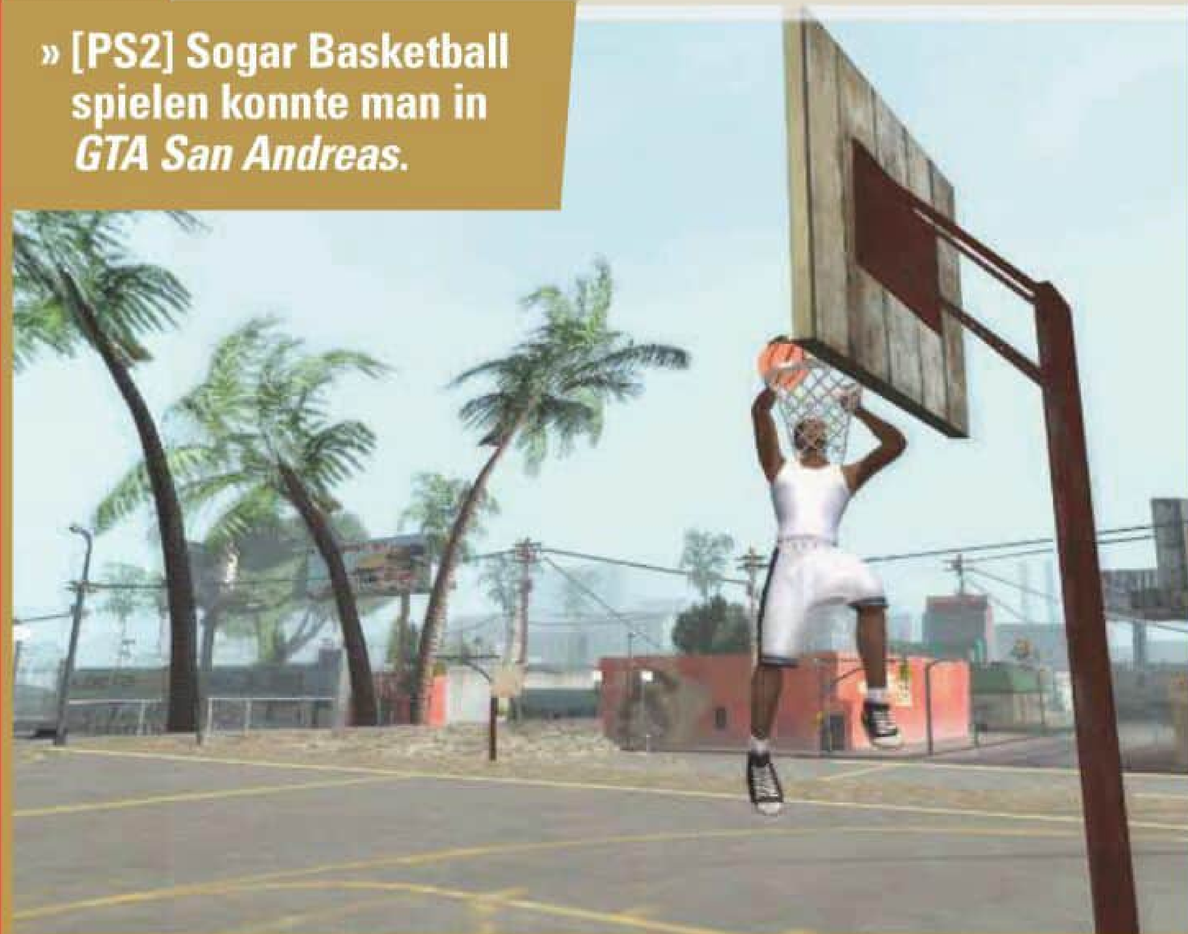
Im Sommer 2002 erschien *GTA 3* dann auch für PC und wurde unter anderem von *GameStar 7/2001* hoch bewertet (90 % plus Platin-Award). Haupttester Markus Schwerdtel schrieb: „Wenn mir das Leben als Redakteur zu langweilig wird, ziehe ich in einen Gangster-Unterschlupf in Liberty City." *4players.de* vergab sogar 93 %, und Petra Fröhlich bejubelte in *PC Games 7/2001* „über 70 abwechslungsreiche Missionen in einer Stadt, wie sie lebendiger nie simuliert wurde". Besonders lobte sie „zwei Dinge, die im Action-Genre selten sind: Einzigartigkeit und Umfang". Die Begeisterung in anderen Ländern war ähnlich groß, Kritiker und Spieler waren sich einig: ein Spitzentitel! Insgesamt kam *GTA 3* auf rund 12 Millionen verkaufte Stück.

Auch wenn *GTA 3* nicht perfekt war – die Autos etwa steuerten sich übersensibel, die Technik ließ Raum für Verbesserung –, fragte sich die Games-Welt: Konnte dieser Serienteil überhaupt noch getoppt werden? ▶

DIE GTA-SERIE

GRAND THEFT AUTO – 1997
GTA LONDON (1969) – 1999
GTA LONDON (1961) – 1999
GTA 2 – 1999
GTA 3 – 2001
GTA VICE CITY – 2002
GTA SAN ANDREAS – 2004
GTA ADVANCE – 2004
GTA LIBERTY CITY STORIES – 2005
GTA VICE CITY STORIES – 2006
GTA 4 – 2008
GTA THE LOST AND DAMNED – 2009
GTA CHINATOWN WARS – 2009
GTA THE BALLAD OF GAY TONY – 2009
GTA 5 – 2013
GTA ONLINE – 2013
GTA THE TRILOGY – DEFINITIVE EDITION – 2021


» [PC] Fahrradfahren ist nicht nur spaßig, sondern verbessert auch die Ausdauer.


» [PS2] Sogar Basketball spielen konnte man in *GTA San Andreas*.

20 JAHRE

DIE DIREKTEN NACHFAHREN

VICE CITY & SAN ANDREAS

Nachdem sich Liberty City an New York orientiert hatte, nahmen sich die nächsten Serienteile andere Vorbilder. Für den Nachfolger *GTA Vice City* stand Miami, Florida, Pate, für den nächsten Ableger *GTA San Andreas* dann Los Angeles, San Francisco und Las Vegas.

Erst im Sommer 2002 war die Windows-Fassung von *GTA 3* erschienen, da kam am 27. Oktober 2002 auch schon *GTA Vice City* heraus, ein vollwertiger neuer Teil, wenngleich auch weitgehend auf der gleichen Technik basierend. Von 2001 ging es zurück ins Jahr 1986, von der Ostküsten-Metropole New York weit nach Süden, ins sonnige Florida. Denn die „Vice City", die Stadt der Sünden, war ganz offensichtlich Miami nachempfunden. Auch die von jedem Kind der 1970er automatisch hergestellte Verbindung von „Miami" und „Vice" kam nicht von ungefähr: Setting und Stimmung erinnerten sofort an die erfolgreiche Fernsehserie mit den gerne fliederfarben gewandeten Ermittlern Sonny Crockett und Rico Tubbs. Nur dass wir erneut einen Verbrecher statt eines Gesetzeshüters spielten, versteht sich.

Eine andere Inspirationsvorlage, die Filmbegeisterten bei *GTA Vice City* sofort in den Sinn kommt, ist *Scarface* mit Al Pacino. Darin ist zwar ein kubanischer Exiliant der Held, aber ansonsten weisen Setting und Handlung etliche Parallelen auf: Der *Vice City*-Protagonist Tommy Vervetti stammt aus Liberty City und saß für seine Verbrechen 15 Jahre im Knast. Zu Beginn des Spiels nimmt er an einem übel schieflaufenden Drogen-Deal teil, und schon steht Tommy als einziger Überlebender in einer fremden Stadt, fast ohne Kontakte, und muss für seinen Boss die geklauten Drogen zurückholen. Wie der Ex-Sträfling Tony Montana in *Scarface* beginnt Tommy ganz unten – und gewinnt im Lauf der Handlung Macht, Reichtum und Einfluss. Immerhin: Statt an der Tür eines Hinterhof-Lochs wie noch in *GTA 3* dürfen wir dieses Mal von Beginn an in einem Hotelfoyer den Spielstand speichern …

GTA Vice City spielt nicht nur in den 80ern, es entführt den Spieler auch akustisch dorthin: Sieben Radiosender wie „V-Rock" oder „Wave 103" hat Rockstar dieses Mal eingebaut, deren schrullige DJs lizenzierte Musik vom Feinsten spielen, dazu kommen zwei reine Talk-Sender. Rund 100 Tracks (die auch als famose Soundtrack-CDs veröffentlicht wurden) erklingen und stellen nebenbei ein veritables, poplastiges „Best of" von 80er-Jahre-Musik dar. Selbstverständlich ist auch *Crockett's Theme*, die instrumentale Synthesizer-Hymne zu *Miami Vice* von Jan Hammer, enthalten. Und der Charakter Lance Vance erinnert nicht nur optisch an Detective Tubbs aus der TV-Serie, sondern wird tatsächlich von dessen Schauspieler Philip M. Thomas vertont.



» [PS2] Vinewood statt Hollywood: *GTA San Andreas* macht keinen Hehl daraus, was die Inspiration war.

Trotz fast identischen Technik-Unterbaus fühlt sich Vice City ganz anders an als Liberty City: Statt grauem Regenwetter, trostlosem Industriehafen und versifften Hochhausschluchten führen uns unsere Raubzüge und Auftragsmorde hier an sonnigen Stränden mitsamt Bars und Piers vorbei. Wie in fast jedem *GTA* ist die Spielwelt zunächst künstlich beschränkt, um erstens den Spieler mit der geballten Ladung Open World nicht gleich zu überfordern und ihm zweitens das Gefühl von Progression zu geben – in diesem Fall verhindert eine Sturmwarnung zunächst, dass wir den Westteil von Vice City erreichen können. Jedes Viertel hat natürlich seine eigene verhaltensauffällige Verbrechergruppe, unter anderem sind sich Haitianer und Kubaner spinnefeind, aber auch eine Biker-Gang treibt ihr Unwesen.

Neben den optischen gibt es auch etliche spielerische Änderungen: Im Lauf der ersten Spielstunden erwerben wir eine Immobilie, was uns einen kleinen Zusatzverdienst einbringt. Wenn wir wollen, können wir fortan nach weiteren Objekten in der Stadt Ausschau halten. So schaffen wir uns mit der Zeit ein regelrechtes Immobilien-Imperium, das uns neben saftigen Schutzgeld-Einnahmen auch die Befriedigung verschafft, im Umfeld der Läden und Häuser unsere eigenen Gang-Mitglieder herumstolzieren zu sehen. Auch umziehen kann sich Tommy, was ihm hilft, einen etwaig vorhandenen Fahndungslevel zu senken – denn auch in *GTA Vice City* reagiert die Polizei schnell ungehalten auf unsere Vergehen.

Der Fuhrpark hat sich deutlich erweitert: Abgesehen von der Vorliebe der Vice-City-Gangster für Cabrios dürfen wir nun auch auf wendige Motorräder klettern, ein Wasserflugzeug steuern und sogar (Kampf-)Helikopter fliegen. Der Schienenverkehr aus dem Vorgänger wurde hingegen abgeschafft.

Auch *GTA Vice City* bezieht seinen Reiz aus dem Nebeneinander von stark geskripteten Missionen mit unverwechselbaren Charakteren und dem „Spielplatz" einer simulierten Großstadt: Wer möchte, kann sich nach einigen Auftakt-Missionen, um sich die Spielwelt weitgehend freizuschalten, nur noch mit Nebensächlichem beschäftigen. Also etwa Taxi oder Krankenwagen fahren, Monster Stunts ausführen, sich mit der Polizei anlegen (oder im Polizeiauto Gesetzeshüter-Aufträge erfüllen), als Feuerwehr-Aushilfe Brände löschen.



» [PC] Los Santos hat bei Tag wie bei Nacht seine schönen Seiten.



» [PC] Neben allerlei Fahrzeugen darf man auch mehrere Flugzeuge über die Spielwelt von San Andreas steuern.

Oder Sammelgegenständen nachspüren. Oder noch die letzte verfügbare Immobilie erwerben. Oder einfach bei Sonnenuntergang den Vice Beach abfahren zu den munteren Klängen der Radiostation Espantoso …

2004 zog die Serie mit *GTA San Andreas* an die Westküste der USA, nach Kalifornien und Nevada, im Spiel zum namensgebenden Bundesstaat San Andreas zusammengefasst. Damit änderte sich die Spielwelt erneut radikal – angelehnt vor allem an die Westküsten-Metropole Los Angeles, die ja in Wahrheit aus mehreren dicht bebauten Stadtzentren inmitten eines Sprawls aus niedrigen Häusern unterschiedlichster Wohlstandsstufen besteht, von den reichen Villengegenden Hollywoods bis zu den ärmlichen Behausungen der Schwarzen- oder Latino-Viertel. Im Spiel heißt die Stadt Los Santos, doch das war den Entwicklern nicht genug: Auch San Francisco (San Fierro) und Las Vegas (Las Venturas) werden fiktionalisiert abgebildet, dazwischen gibt es ein umfangreiches „Hinterland" – die Badlands zwischen Los Santos und San Fierro und die Wüste vor Las Venturas.

Anders als in den Vorgängern steht die riesige Welt von Beginn an offen, allerdings nur, wenn man sich der Luftfahrzeuge bedient oder längere Strecken schwimmt – und mit dem dann erhöhten Fahnungslevel in den eigentlich noch abgesperrten Gebieten leben kann. Die in den frühen 90ern angesiedelte Haupthandlung – natürlich von passender Musik und auch entsprechenden politischen Themen begleitet – bleibt eine ganze Weile in Los Santos verortet.

Wir spielen, erstmals in der Serie, einen Schwarzen: Carl Johnson oder kurz CJ. Der ▶





» Auch die Cutscenes wurden überarbeitet.

GTA – THE TRILOGY

Wer die ersten drei 3D-*GTAs* damals verpasst hat – die allesamt zunächst für PlayStation 2 erschienen – oder sie heute noch mal in zeitgemäßer Optik spielen will, kann das ab sofort tun.

Am 11. November 2021 hat Rockstar *Grand Theft Auto: The Trilogy – Definitive Edition* für PC, PS4/5, Xbox One/Series sowie Switch veröffentlicht. Die Trilogie enthält Remaster-Fassungen von *GTA 3*, *GTA Vice City* und *GTA San Andreas*.

Die augenscheinlichsten Änderungen sind die Anpassung an das 16:9-Format und höhere Auflösungen. So wird auf PlayStation 5 und Xbox Series X die 4K-Auflösung mit bis zu 60 Bildern pro Sekunde unterstützt. Auf PC können Spieler mit entsprechender Nvidia-Grafikkarte DLSS (Deep Learning Super Sampling) zuschalten, was hohe Auflösungen ohne Performance-Verluste ermöglichen kann. Auf Nintendo Switch soll der Touchscreen für Teile der Steuerung verwendet und in Feuergefechten sogar per Gyrosensor (also durch Umherschwenken des Handhelds) gezielt werden können.

Die verwendeten Texturen sind detaillierter als in den Originalen, das gilt für Waffen, Charaktere, Fahrzeuge und weitere Objekte. Ein neues Beleuchtungssystem lässt die bekannten Städte in neuem Glanz erstrahlen, gerade bei Nacht sollte sich das mit einem Atmosphäreplus bemerkbar machen. Auch Schatten und Reflexionen, etwa auf der Autokarosserie, machen Screenshots und einem Trailer zufolge (die *GTA Trilogy* lag uns bei Heftschluss noch nicht vor) eine Menge her. Überhaupt wurde die Optik generalüberholt, die Sichtweite soll nun größer sein, die Vegetation natürlicher aussehen und Wasser- sowie Wettereffekte realistischer wirken.

Wie ein komplett neues Spiel wirken die Oldies dennoch nicht, dafür sind insbesondere die Charaktermodelle zu polygonarm. Aber das dürfte dem Spielspaß keinen Abbruch tun, zumal die Grafik weiterhin gut zu den Cutscenes mit ihren sowieso cartoonhaft überzeichneten Protagonisten passt. Und selbst beim Neuspielen der Original-Fassungen in 4:3 für diesen Artikel hatten wir die veraltete Grafik bald weitgehend vergessen und konnten uns ganz der Spielwelt hingeben.

Bei Bedienung und Spielkomfort bedient sich die *GTA Trilogy* zu weiten Teilen bei *GTA 5*. Das beginnt mit der Gamepad-Tastenbelegung und setzt sich mit verbesserten Auswahlrädern für Waffen und Radiosender fort. PC Spieler haben es dank Tastatur schon immer etwas einfacher (und per Maus schon immer etwas schwerer beim Fahren …), können aber natürlich auch per Gamepad Los Santos und Co. unsicher machen. Die Minikarte sowie die Navigationshilfen zum nächsten Einsatzort wurden aktualisiert, ihr könnt nun auch eigene Wegpunkte setzen. Gescheiterte Missionen können sofort neu gestartet werden, statt dass ihr erst mühsam wieder zum Auftraggeber zurückmüsst.

Die Systemanforderungen (auf PC) bewegen sich unterhalb aktueller Top-Titel, liegen aber doch deutlich über jenen von *GTA 5* aus dem Jahr 2013. Windows 10 (64 Bit), 45 GB freier Festplattenspeicher und eine Grafikkarte der mindestens vorletzten Generation sind Pflicht. *GTA: The Trilogy – Definitive Edition* erscheint zum Vollpreis, soll aber auch als Einzeltitel käuflich erwerbbar sein. Die Einzelteile wiederum werden auch Teil von Spiele-Abos sein, angefangen mit der Neufassung von *GTA San Andreas*, die ab sofort Teil des Microsoft Game Pass ist.





» Links eine Straßenszene aus *GTA 3*, rechts dieselbe Szene in der *GTA 3 Definitive Edition*.

IM GESPRÄCH MIT AARON GARBUT

GRAND THEFT AUTOR

Die *GTA*-Serie hat mehrere Väter. Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums von *GTA 3* stellte sich Aaron Garbut – Art Director des Spiels und Head of Development sowie Co-Studio Head von Rockstar North – einigen Fragen zur Vergangenheit und Zukunft der Serie.

RG: *Grand Theft Auto 3* wechselte von der der Vogelperspektive zu kompletten 3D-Umgebungen und nichtlinearem Spielablauf. Was hieß das für euch?

AG: Der Schritt zu 3D veränderte die Immersion des Spielerlebnisses – auf einmal war man mitten in der Welt, nicht über ihr. Dadurch änderte sich die Art und Weise sehr stark, wie wir an die Entwicklung des Spiels herangehen mussten. Die Welt musste viel detaillierter sein, man musste bis in die Ferne schauen können, aber auch mit der direkten Umgebung interagieren können. Dadurch hat sich unsere Erwartung daran verschoben, wie cineastisch und zusammenhängend sich die Welt anfühlen sollte. Und wir nahmen Abstand von einigen Elementen, die sich sehr verspielt anfühlten. Wir brauchten eine Physik-Engine, mit der wir die Fahrzeuge mit der Welt und den in ihr enthaltenen Objekten besser verbinden konnten. Man sollte sich mitten in der Spielerfahrung befinden, Missionen dort selbst starten und sich dort mit Personen unterhalten, wo sie leben und arbeiten. Wir wollten der Welt Höhe geben und mit dieser spielen. Einige der Elemente gab es in 2D-Spielen, aber durch die Entfernung und die Draufsicht von oben ließen sie sich dort deutlich einfacher umsetzen. Der Schritt hin zu 3D bedeutete, dass wir überdenken mussten, wie sich alle diese einzelnen Teile zusammenfügen würden, da man ja jetzt in der Welt war und nicht mehr nur auf sie herabsah.

RG: Was waren die größten Herausforderungen dabei?

AG: Herausforderungen gab es an allen Ecken und Enden. In dieser Zeit wurde allgemein noch viel mit Dingen wie der Schulterperspektive und Zielmechaniken in Spielen experimentiert. Etwas zu bauen, das das Ausmaß und so viele Details hatte wie die Welt von *GTA 3*, während man sich in ihr frei und schnell umherbewegt, hatte einfach noch niemand vorher gemacht. Wir bauten etwas, das es in dieser Größe und so zugänglich noch nie gegeben hatte. Wie sollten wir das alles im Arbeitsspeicher unterbringen? Wie berechnet man Dinge, die kilometerweit weg sind? Und wie steigt man überhaupt aus diversen Fahrzeugen in 3D ein und aus? Am allermeisten bin ich stolz darauf, dass wir es geschafft haben, uns darauf zu konzentrieren, was wir erreichen wollten und was am besten wäre – und nicht, was einfach gewesen wäre. Wir haben uns selbst vor schwierige Probleme gestellt und haben nicht nur damit begonnen, viele davon zu lösen, sondern konnten selbst eine sehr vielversprechende Vision davon entwickeln, was wir bis weit in die Zukunft erreichen wollten.

RG: *GTA 3* bot auch eine breite Auswahl an Radiosendern mit Programm und vielen Musikstücken, die weit über die der 2D-Vorgänger hinausging. Wie seid ihr an das Thema herangegangen, wie wurde die Musik dafür ausgewählt?

AG: Durch das umfassendere Spielerlebnis mit Fahrzeugen mussten wir auch andere Aspekte des Spiels an diese neue Realitätsnähe anpassen. Die Teams, die sich um Musik und Audio kümmerten, halfen dabei, diesen immersiveren Raum zu schaffen – die Musik- und Talk-Radiosender hoben das Erlebnis der Welt auf neue Höhen. Es gab einerseits die Zusammenstellung existierender Musik, die auf dem Klassiksender *Double Clef* oder dem 80er-Popkanal *Flashback* lief. Es gab die von uns selbst für das Spiel und passend zu einigen Radiosendern geschriebenen Songs. Die Art, wie *GTA 3* an Musik heranging, stellte einen Wendepunkt in der Serie dar. Das Team entwickelt diese Herangehensweise seither stetig weiter.

RG: Gibt es Aspekte der Entwicklung und des Designs von *GTA 3*, die auch 20 Jahre später noch Relevanz für Rockstar haben?

AG: Mit *GTA 3* schärften wir unsere Herangehensweise bei der Spieleentwicklung, und das begleitet uns seitdem bei jedem Spiel, das wir machen – angefangen bei *GTA 4* bis hin zu *GTA 5*, der *Red-Dead Redemption*-Reihe und allen anderen: Wir konzentrieren uns darauf, Welten zu erschaffen – und diese dann so glaubwürdig, detailliert, interessant, abwechslungsreich und lebendig wie möglich zu gestalten. Wir wollen Welten erschaffen, in denen man sich fühlt, als würde man darin leben, die sich dynamisch anfühlen und voller anderer Charaktere sind. Es soll nicht bloß eine Fassade sein, die nur dort lebendig wird, wo man sich gerade befindet – sondern eine möglichst authentische Welt, gefüllt mit Geschichten, Charakteren, Ereignissen und interessanten Dingen, die man erledigen kann.

Wir wollen, dass unsere Welten an sich Spaß bringen und man nicht etwas Bestimmtes machen oder das Spiel auf eine bestimmte Weise spielen muss – man soll nicht mal unbedingt die Handlung spielen müssen, wenn man nicht möchte. Stattdessen soll es möglich sein, einfach nur dort zu sein. Tatsächlich sollen die Linien zwischen „einfach nur irgendwas machen" und dem „Kern-Gameplay" verschwimmen. Es soll genauso cool sein, einfach nur in einem Auto abzuhängen und Musik zu hören, während man den Sonnenuntergang betrachtet, wie aus allen Rohren feuernd in einen Missionsschauplatz zu stürmen. Das Spiel soll das sein können, was man sich von ihm erwartet.

RG: Auf welchen Teil des Erbes von *Grand Theft Auto 3* bist du 20 Jahre nach der Veröffentlichung am meisten stolz?

AG: Vor *Grand Theft Auto 3* hat man Spiele einfach gespielt – ein Adventure, das man durchgespielt, oder ein Puzzle, das man gelöst hat. *GTA 3* machte Videospiele zu einem Ort, an dem man leben konnte. Diesen Ort haben wir seitdem immer fesselnder und realitätsnäher gemacht. Das verleiht Tiefe und Beständigkeit. Ich



» 2014 bekam Rockstar Games die BAFTA Fellowship der British Academy of Film and Television Arts verliehen, von links: Aaron Garbut, Sam und Dan Houser, Leslie Benzies.



» [PC] Diese Montage zeigt links die neue *Definitive Edition*-Grafik und rechts die alte – man beachte die Bäume und Texturen.

bin sehr stolz auf unser Team und den Weg, dem wir treu geblieben sind. Es fühlt sich an, als hätten wir den Grundstein gelegt, die Regeln entwickelt und die Blaupause gezeichnet. Als hätten wir ein Genre mitgestaltet, das natürlich auch andere beschritten und in ihm ihre eigenen Wege gefunden haben. Ich liebe Open-World-Spiele! Und ich glaube, es steckt noch so viel mehr in ihnen als das, was wir heute kennen. Ich weiß, dass wir dank des Erfolgs all unserer Open-World-Spiele und unseres weltweiten Teams in einer besonderen Position sind, um sie noch weiter voranzubringen. Nirgendwo sonst gibt es so viel gemeinsame Erfahrung oder Wissen, oder die Beziehungen, die über so lange Zeit entstanden sind. Insofern glaube ich, dass das wahre Erbe von *Grand Theft Auto 3* erst noch kommen wird. Wir machen mit jedem Titel riesige Fortschritte und ich freue mich schon auf den nächsten Sprung! Mit *Grand Theft Auto 3* hat die Reise für uns begonnen, aber wir stehen immer noch erst am Anfang.

RG: Habt ihr schon damals gespürt, dass ihr an etwas arbeitet, das die Open-World-Spiele revolutionieren würde? Dass ihr einen Meilenstein der Popkultur erschaffen würdet?

AG: Während wir an *GTA 3* gearbeitet haben, fühlte es sich an wie das Spiel, das wir selbst immer spielen wollten. Wir fanden es richtig cool, aber wir hatten, um ehrlich zu sein, keine Vorstellung davon, wie es ankommen würde. Wir wussten, dass es nichts Vergleichbares gab, aber wir wussten nicht, ob die Leute genauso darüber denken würden wie wir. Ich kann mich noch daran erinnern, dass wir es auf der E3 gezeigt haben, aber *State of Emergency*, ein anderes Rockstar-Spiel, die gesamte Aufmerksamkeit bekam. Das war ganz schön hart, aber man rappelt sich wieder auf und nutzt es als Ansporn. Wir sind alle unglaublich dankbar dafür, dass die Leute es schließlich genauso geliebt haben wie wir!

▶ kehrt als eigentlich geläuterter Ex-Gangster nur deshalb nach Los Santos zurück, weil seine Mutter getötet wurde – und bekommt von bösen Cops gleich mal einen Mord angehängt. Es dürfte niemanden erstaunen, dass CJ umgehend von seiner Vergangenheit eingeholt wird: Mit seiner alten Gang zieht er gegen diverse Klein- und Großkriminelle los oder schlägt sich mit korrupten Offiziellen herum.

Neben einem abermals erweiterten Fuhrpark – welcher Gangster wollte nicht schon mal per Fahrrad zu seiner Straftat radeln? – wurde auch das Waffen- und Ausrüstungsarsenal vergrößert, nun gibt es sogar Fallschirme oder ein Nachtsichtgerät. *GTA San Andreas* führt auch sonst etliche Neuerungen ein. Diese betreffen vor allem die Fähigkeiten der Spielfigur: Sie kann sich nun ducken – hilfreich bei Schießereien auf offener Straße – und über Zäune oder auf niedrige Mauern klettern. Auch das Wasser verliert seinen „Du bist tot"-Schrecken, denn im Gegensatz zu seinen Vorgängern Claude und Tommy darf CJ schwimmen sowie tauchen. Auch sein Aussehen kann er nicht mehr nur mit vorgefertigten Sets verändern wie noch in *GTA Vice City*, sondern gezielt zum Friseur oder Klamottenladen gehen und die Kleidung beliebig kombinieren. Sogar Tattoos sind möglich.

Bis heute umstritten ist das eingebaute Rollenspiel-Light-System: CJ hat Fähigkeiten und Attribute, die er durch häufige Nutzung steigert. Das gilt für Fahrzeuge, die er durch ständiges Verwenden bald besser steuern kann, ebenso wie für Waffen, mit denen er immer zielsicherer wird. Durch Kraftsport steigert CJ seine Stärke, durch Radfahren seine Ausdauer. Dumm nur, dass die Werte nicht dauerhaft erhöht bleiben, sondern bei Vernachlässigung des Trainings auch wieder sinken. Und wer zwecks Lebensenergie-Regeneration zu viel Burger und Pommes zu sich nimmt, wird sichtlich fett und kann nicht mehr so hoch springen. Gar nichts essen ist aber auch keine Lösung, denn CJ verhungert nach einiger Zeit. Aus unserer Sicht hat Rockstar es jedenfalls übertrieben mit diesem System, es nervt stellenweise, statt den Spaß zu steigern.

Dafür hat sich die Zahl spaßiger Nebenmissionen und Open-World-Zeitvertreibe noch einmal stark gesteigert. Unter anderem gibt es Triathlon-Wettbewerbe, Basketball-Matches, Spielhallen-Automaten und Fahrschul-Missionen. Angesichts der deutlich vergrößerten Spielwelt scheinen auch „Berufe" wie Fernfahrer oder Kurier nur folgerichtig. In Bandenkrieg-Nebenmissionen baut CJ den Einfluss seiner Gang aus, wird aber auch immer wieder beim Cruisen unterbrochen, weil eine Feindgruppierung ein eigenes Gebiet angreift. Das lässt die Nebenbeschäftigungen weniger optional erscheinen als in den Vorgängern, gleichzeitig werden sie auch stärker belohnt: Nicht nur Geld, sondern auch spezielle Fähigkeiten oder Extras winken, wenn man eine Nebenmissions-Kette absolviert hat. Und nicht zu vergessen: CJ bandelt im Spielverlauf mit mehreren Freundinnen an, die er zum Essen oder in die Disco (inklusive Rhythmusspiel) ausführen sollte, um weitere Extras freizuschalten.

Den großen Erfolg der Vorgänger konnte *GTA San Andreas* noch übertreffen: Es wurde das erfolgreichste PS2-Spiel aller Zeiten und verkaufte inklusive der 2005 erschienenen PC-Fassung bis heute mehr als 27 Millionen Stück. Zusammen mit den beiden anderen in diesem Artikel vorgestellten Spielen ist es zum 20-jährigen Jubiläum von *GTA 3* als *GTA: The Trilogy – Definitive Edition* technisch überarbeitet neu erschienen (siehe auch unseren Kasten).

Die große Frage ist nun nicht, ob auch noch ein *GTA 6* erscheinen wird, sondern wann es verdammt nochmal endlich erscheint, um ein wenig im Gangster-Ton zu bleiben. Schließlich sind seit *GTA 5* schon acht Jahre vergangen, und nicht jeder findet Gefallen an den Multiplayer-Eskapaden von *GTA Online*. Bislang gibt es keinerlei offizielle Ankündigung seitens Rockstar Games zum Nachfolger. Vor 2023 ist damit wohl auf keinen Fall zu rechnen. Genügend Zeit also, unentdeckte Ecken in den bisherigen Serienteilen zu erforschen – und etwa (wie im Fall des Autors) endlich mal *GTA San Andreas* durchzuspielen. *



KLASSIKER-CHECK

DIABLO

Mein Krieger läuft so hüftsteif, als würde er ständig eine Walnuss herumtragen – und zwar zwischen den Pobacken. Die Bewohner von Tristram stehen vor ihren Häusern wie Messies, die aus Scham niemanden hereinbitten. Doch meine gotteslästerlichen Gedanken verstummen schnell: Diablo packt mich auch nach all den Jahren wieder. Zunächst vor allem wegen des Sounds.

Wer fühlen will, muss hören. Ich bin sicher, irgendwo im Dorf sitzt Carlos Santana und zupft gerade an seiner Gitarre. Die sanften Klänge sind die Ouvertüre für ein Klickfest in 16 finsteren Dungeons. „Hello my friend. Stay awhile and listen!" Als mich die raue Stimme von Deckard Cain begrüßt, weiß ich sofort: Ich werde sehr viel länger bleiben als nur eine kleine Weile. Ich empfinde Wiederhörensfreude pur.

Vor einem Vierteljahrhundert veränderte Diablo mit seiner Action-Attitüde die Rollenspielwelt. Klar, nach so langer Zeit lässt sich die Pixelpatina nicht verbergen. Es strengt an, die von den zermausklickten Monstern fallengelassene Beute nicht zu übersehen. Die Levels 5 bis 8 muten trotz transparenter Wände an wie Ultraschallaufnahmen, auf denen nur ein Arzt etwas erkennt. Ich wedele mit der Maus suchend über den Boden, als sei sie ein Staubsauger, der nichts zurücklassen will. Man muss sich nur zu helfen wissen, dann spielen Oberflächlichkeiten keine Rolle. Stattdessen erfreue ich mich ernsthaft an der noch immer tollen Automap-Funktion, weil ich mit dem Orientierungs-Gen eines Nusshörnchens geboren wurde.

Meinen Helden erwarten in Teil 1 keine ausgedehnten Wanderungen durch die Flora der Welt Sanktuario (wie es sie ab *Diablo 2* gab), er ist durch und durch ein Kellerkind. Dennoch vermisse ich überraschenderweise nichts. Das Gameplay fließt einfach zu gut. Als mir im neunten Untergeschoss ein magischer „Plattenpanzer der Diebe" in die Hände fällt, spiegeln sich des Recken neue Kleider endlich auch an der Spielfigur wider. Ich mag diese Liebe zum Detail. Auch dass der Protagonist im Dorf höflich seinen Helm abnimmt und unterm Arm trägt.

Neugierig durchstöbere ich wie in alten Zeiten potenzielle Schatztruhen und Sarkophage. Das Karotte-vor-der-Nase-Prinzip funktioniert: Ich lechze nach besseren Waffen, Rüstungen, Amuletten, Ringen und nach Zauberbüchern. Abwechslung bringt auch das breite Angebot an chronisch schlecht gelaunten Höllenwesen ins Spiel. Baut sich ein Gegner vor mir auf, der stärker ist als das Standardgeschmeiß, gehen meine Augen auf eine hektische Reise. Sie pendeln zwischen der Kreatur, den ikonischen roten und blauen Lebensenergie- beziehungsweise Mana-Kugeln und den Heiltrank-Schnelltasten. Action!

Indes verbinden sich die schaurige Musik und unheimlichen Geräusche zu einem Klangteppich der Furcht. Wie gruselig ein Wimmern klingen kann, das mutmaßlich von einem Baby stammt! Selbst die Jederzeit-speichern-Option lässt mich kaum entspannter werden. Doch dann steigt mein lieb gewonnener Schützling eine Erfahrungsstufe auf. Ich feiere und darf fünf Punkte auf seine vier Attribute verteilen (Stärke, Magie, Geschicklichkeit, Vitalität).

Mit *Diablo 2* oder der im September 2021 veröffentlichten Neuauflage *Diablo 2 Resurrected* hält das Ursprungs-Hack-and-Slay altersbedingt nicht mit. Der Oldtimer bescherte mir aber mehr Freude als *Diablo 3*, dem ich kürzlich auch einem Kontrollbesuch abstattete. Es mag an bewusstseinstrübenden nostalgischen Gefühlen liegen. Schade, dass ich anno 1997 keine Mitspieler hatte, um den Multiplayer-Modus auszuprobieren. Der soll ziemlich gerockt haben. ✱



Von Harald Fränkel



ACTIONREICH

Massen schlachten

Diablo war ursprünglich als rundenbasiertes DOS-Spiel konzipiert. Dann hat sich Hauptentwickler David Brevik umentschieden und sein Baby mit den actiongeladenen Echtzeitkämpfen per Point-and-Click-Steuerung einzigartig gemacht. Oft füllt sich der gesamte Bildschirm mit Höllenkreaturen. Unser Screenshot zeigt gehörnte Blitzdämonen und tiefblaue Magmamonster an einem Lavasee. Diese Gegner hausen im Höhlensystem der Levels 9 bis 12.



STIMMUNGSVOLL

Wuseln und gruseln

Gerade in den ersten Untergeschossen der Kathedrale von Tristram punktet *Diablo* mit seiner Horroratmosphäre. Sie entsteht durch die Musik, den Sound und die düstere Grafik. Außerdem wollen dem Helden allerlei Gruselgestalten ans Leder: Skelette, Zombies und andere Untote. Feinde haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. Knochenmännern wie in der Szene auf dem Bild kommt man am besten mit Äxten bei. Pfeile helfen dagegen eher semigut.



SUCHTGEFÄHRDEND

Sammeln, bitte!

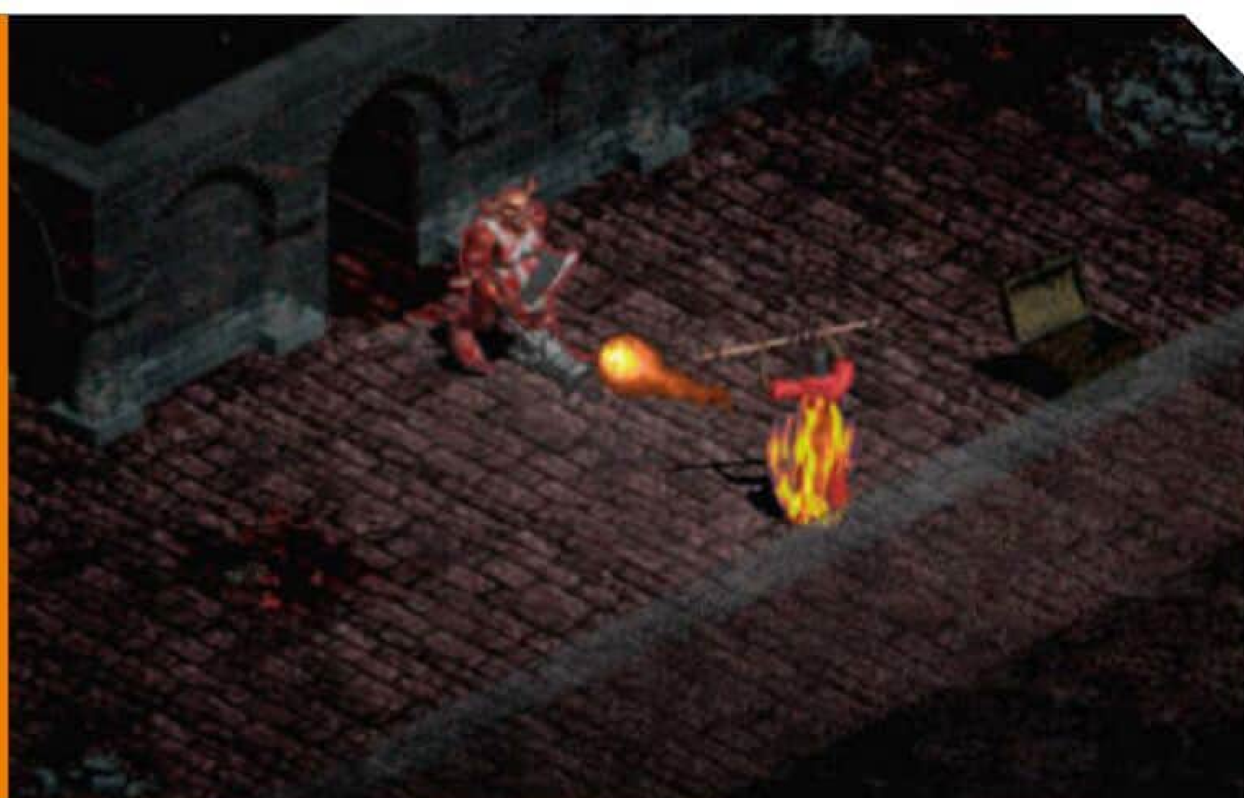
Blizzards Action-RPG-Reihe saugt die Spieler in eine Suchtspirale. Schon Teil 1 befriedigt sowohl Jäger als auch Sammler: Immer coolere Ausrüstung gibt es zu finden. Besonders begehrt sind einzigartige Gegenstände. Sie verfügen über bis zu sechs magische Eigenschaften. Auf dem Bild lässt der Krieger seinen „The Protector"-Kampfstab (der wie ein stachlicher Baseballschläger aussieht) von Hexe Adria aufladen. Dann kann sich der Held, genug Mana vorausgesetzt, 86-mal heilen.



CHARAKTERSTARK

Die große Aufstiegsfeier

Jeder Stufenanstieg macht den Protagonisten besser. Der Spieler verteilt fünf Punkte auf die Attribute seines Schützlings. In der Statistik links ist zu sehen, wie sehr unser Krieger auf Körperkraft setzt (Strength: 102). Ein magischer Gegenstand erhöht aktuell den Wert sogar auf 118. Vielleicht sollte der Recke auch bei der Vitalität noch zulegen (Lebensenergie!). Das rechte Fenster unterstreicht, dass es bei der Gewaltdarstellung nicht zimperlich zugeht.



MONSTRÖS

Neulich in der Metzgerei

Levelbosse sind auch bei *Diablo* das Salz in der Suppe. Der Magier auf dem Bild schleudert gerade einen Feuerball auf einen Obermotz namens „The Butcher". Der wiederum will dem Zauberer mit einem Metzgerbeil an den Kragen und prescht mit den Worten „Ahhh, fresh meat!" voran. Abteilung interessantes Nischenwissen: Die ein Jahr nach der PC-Version veröffentlichte PlayStation-Umsetzung bietet sogar deutsche Texte und Sprachausgabe.



VIELFÄLTIG

Flotter Dreier

Diablo wartet mit über 20 Gegnertypen auf, die dann in den Werten (und Farben) variieren, und mit drei Charakterklassen. Einsteiger starten am besten mit der Jägerin (Bild). Die Fernkämpferin kann Fallen entschärfen und erhält pro Stufenanstieg je zwei Punkte auf Lebensenergie und Mana. Krieger lieben den Nahkampf und reparieren nebenbei Waffen. Der körperlich schwache Magier spielt sich am herausforderndsten, wird aber später extrem mächtig.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC
- » **PUBLISHER:** BOMICO
- » **PUBLISHER:** BLIZZARD NORTH
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1997 (D)
- » **GENRE:** ACTION-ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



Power Play 2/97 (Solo: 83 %/Multi: 85 %)

„*Diablos* Kapital ist neben einer hervorragenden Präsentation vor allem die ausgereifte Umsetzung des obersten RPG-Prinzips vom Aufbau einer starken Zentralfigur." (*Ulrich Smidt*)

PC Player 2/97 (5 von 5 Sterne)

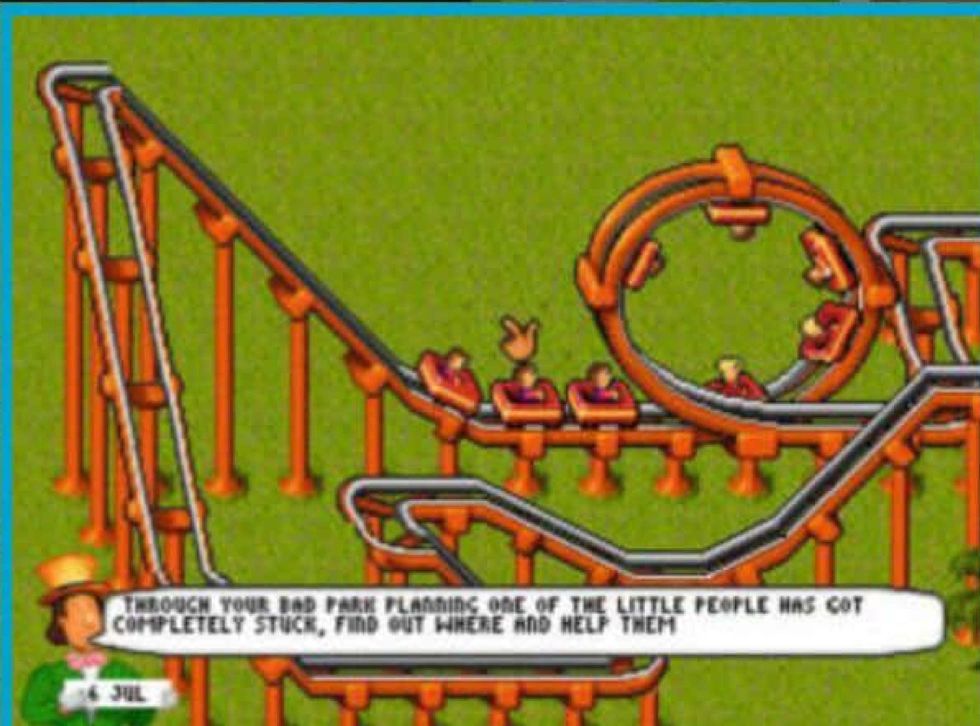
„*Diablo* ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort, ohne überlange Anleitung, komplizierte Bedienung oder stundenlanges Charaktergenerieren." (*Jörg Langer*)

Was wir denken

Mit der inoffiziellen Mod „Diablo HD Belzebub" macht *Diablo* noch mehr Spaß. Sie bringt höhere Auflösungen, neue Charakterklassen (Barbar, Necromancer und Assassin) sowie etliche Komfortfunktionen.

MAKING OF

theme PARK



» [PlayStation] Bei sehr extremen Rides flogen die Besucher buchstäblich aus der Bahn und direkt auf den Spieler zu.

» [PC] *Theme Park* spart nicht mit Hilfen und Ratschlägen. Wenn jemand festhängt, muss man jedoch selbst suchen.



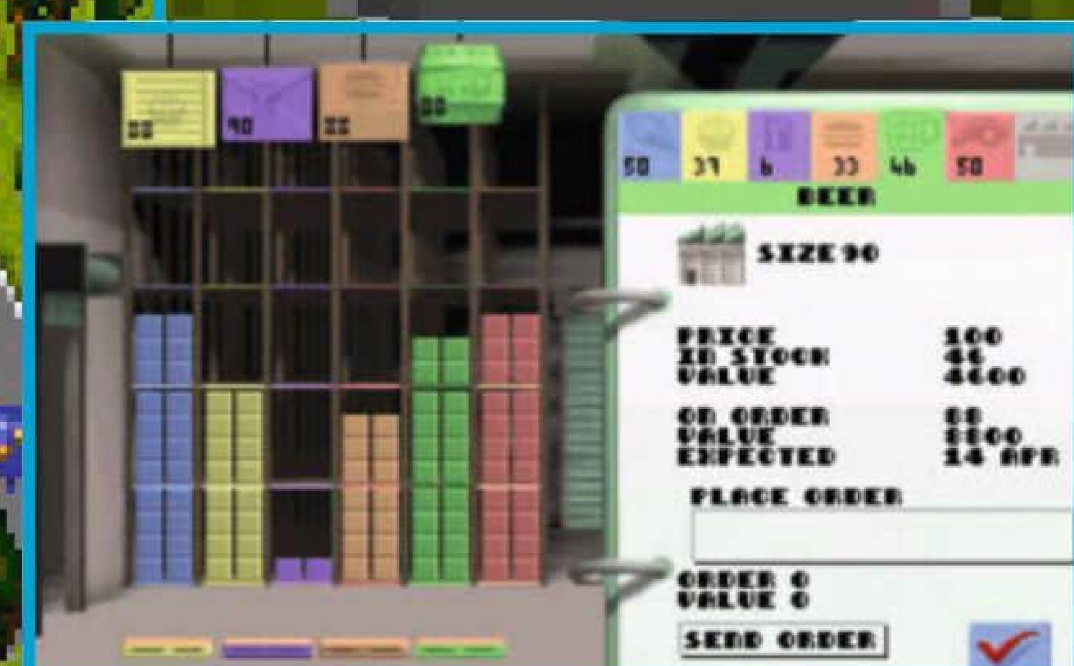
» [PC] Einen neuen Park darf man erst starten, wenn man den bisherigen verkauft hat, was in einer nägelkauend spannenden Auktion geschieht.



» [PC] Nicht jeder prachtvoll aussehende Park ist auch gut geplant …







» [PC] Die Vorratshaltung ist die wohl größte Herausforderung. Tut euch einen Gefallen und erforscht früh größere Lagerhäuser!

BEREITS MIT *POPULOUS* UND *POWERMONGER* HATTE BULLFROG BEWIESEN, DASS ES EINES DER INNOVATIVSTEN STUDIOS WAR. MIT *THEME PARK* ZEIGTE DEMIS HASSABIS, WIE LUSTIG UND MASSENTAUGLICH AUFBAU- UND WIRTSCHAFTSSPIELE SEIN KÖNNEN.

Wenn man ein Entwicklungsstudio – und nicht einzelne seiner Spiele – als „Klassiker" bezeichnen kann, dann hat es etwas Besonderes geleistet. Auf Bullfrog trifft das zu: Peter Molyneux' ehemaliges Studio war für seine Kreativität, seine neuartigen Ansätze und auch den angeblich ach so britischen Humor berühmt. Werke wie *Populous II, Syndicate, Magic Carpet* oder *Dungeon Master* sichern dem Studio für immer einen Platz im Spiele-Olymp.

Doch es war *Theme Park*, mit dem das Team rund um Peter Molyneux echten Mainstream erreichte – es war kein Zufall, dass die Erstausgabe der *GameStar* 1997 den Titel als CD-Vollversion enthielt (was Peter Molyneux übrigens ziemlich verwunderte, als er das Heft in Händen hielt: „Wie seid ihr denn da drangekommen?", kommentierte er die „Verramschung" seines Spiels keine drei Jahre nach dessen Erscheinen). Dem Heftverkauf tat die Vollversion jedenfalls sehr gut.

Doch nicht Peter ist der Vater von *Theme Park* und dessen Simulationsunterbau, sondern Demis Hassabis. Heute ist er ein erfolgreicher KI-Forscher und Neurowissenschaftler, das von ihm mitbegründete Unternehmen DeepMind Technologie wurde 2014 für mehrere Hundert Millionen Euro von Google aufgekauft. Damals aber stand er am Anfang seiner Karriere.

„Ich war damals ziemlich jung", erzählt uns Demis. „Ich war erst 16, als ich bei Bullfrog anfing, und begann sofort, an *Theme Park* zu arbeiten." Demis hatte bereits ein oder zwei Sommer-Praktika bei dem in Guildford ansässigen Studio hinter sich, er hatte einige Level für Syndicate designt und an der KI von *Populous II* mitprogrammiert. Er galt als Wunderkind, dessen Hobbys Schach und Programmierung waren. Obwohl er früh internationale Schachturniere bestritt, war es seine Neugier auf künstliche Intelligenz, die seine Karriere bestimmen sollte.

Und dabei spielte *Theme Park* eine wichtige Rolle: „Lustigerweise war ich erst gar nicht sicher, ob ich daran arbeiten sollte. Ich wollte ein Spiel machen wie die früheren Bullfrog-Titel, also wie *Syndicate* oder *Populous* oder *Powermonger*. Vielleicht ein Strategiespiel." Das Konzept von *Theme Park* entsprang – natürlich – dem Hirn von Peter Molyneux. Dieser beschreibt seine Idee als „so eine Art Simulation-Sandbox-Aufbauspiel, das sich um das Managen und Vergrößern eines Vergnügungsparks drehen sollte."

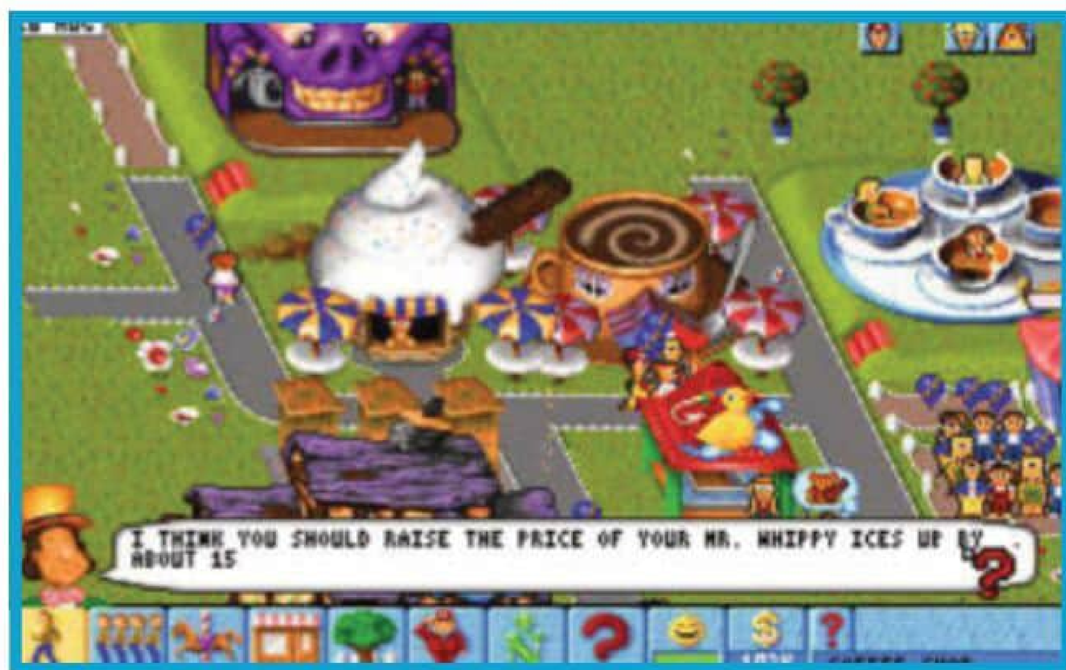
Molyneux fährt fort: „Ich dachte an all die Möglichkeiten eines solchen Spiels, und was man für die KI und die Simulation alles brauchen würde. Und das war in etwa, wo mich die ersten Programmierungen hinführten. Und dann verstand ich plötzlich, dass das ein neues Genre werden würde. Und dass Themenparks ein total lustiges Szenario sind. Ich meine, wer liebt die nicht? Und das sprach auch Demis an, der sich dann auf die technischen Herausforderungen warf, um die Simulation so realistisch wie möglich zu machen." ▶

»ICH WAR ERST 16, ALS ICH BEI BULLFROG ANFING, UND BEGANN SOFORT MIT *THEME PARK*.«
DEMIS HASSABIS

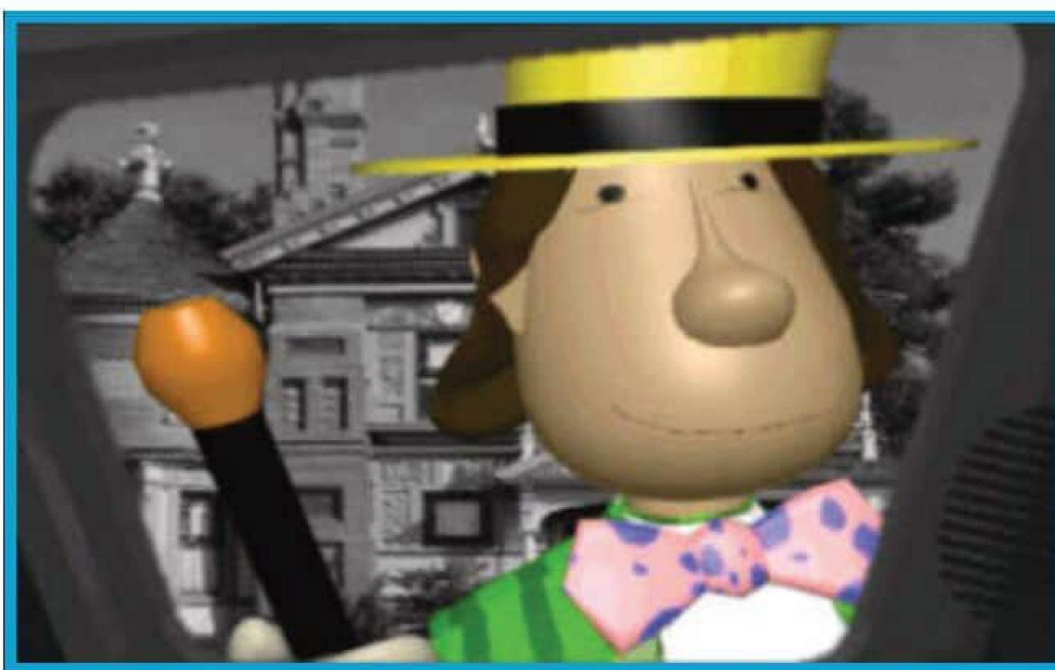


FAKTEN

- » **HERSTELLER:** BULLFROG
- » **ENTWICKLER:** BULLFROG
- » **JAHR:** 1994
- » **PLATTFORM:** MS-DOS-PC & ANDERE
- » **GENRE:** AUFBAUSPIEL/WIRTSCHAFTSSIMULATION



» **[PC] Jeder neue Themenpark beginnt mit einer Auswahl eher einfacher Fahrtgeschäfte.**


» **[PC] „Mama, Papa, mir ist LANGWEILIG!"– das Intro sah mies aus und war zu lang.**



ENWICKLER-HIGHLIGHTS

POPULOUS
SYSTEM: PC & ANDERE
JAHR: 1989

SYNDICATE
SYSTEM: PC & ANDERE
JAHR: 1993

THEME HOSPITAL (IM BILD)
SYSTEM: PC & ANDERE
JAHR: 1997

PARK-AUSBAU

WIR VERGNÜGEN UNS AUF MODERNERER HARDWARE.

NINTENDO DS



Es war eine große Überraschung, als das alte *Theme Park* den Sprung auf Nintendos beliebten Handheld machte. Ein japanisches Team steckte viel Liebe in die Umsetzung und schaffte es, ein tolles Spiel abzuliefern, sogar mit Street-Pass-Konnektivität. Falls ihr noch einen DS habt, lohnt sich die Anschaffung des Spiels!

iOS



Aus irgendeinem Grund werden gerade für die Smartphones gerne uralte Aufbauspiele wiederbelebt. Im Fall von *Theme Park* ist das Ergebnis höchst unschön: Auf den ersten Blick verleiht die 3D-Grafik dem Ganzen einen neuen Look, doch es gibt viel zu viel Monetarisierung und viel zu wenig Kreativität. Der iOS-Version fehlt es überdies an sämtlichen Simulationsaspekten, also an genau dem, was das Original so beliebt gemacht hat.



» [PC] Das Jahresende kommt ohne Vorwarnung – nun sieht man, wie man sich geschlagen hat.

Demis erinnert sich hingegen, dass er quasi von Anfang an beim Projekt dabei war und dass es außer Peters Konzept so gut wie nichts gab, auf dem er aufbauen konnte. Der frühe Prototyp von Peter hatte nur Platzhalter-Grafiken, keine KI, keine Simulation und keinerlei Spiel. So war es an Demis, das Ganze auszugestalten: „Es gab keine Blaupause für dieses Spiel. Das Erste, was ich schrieb, waren die Routinen für das Verhalten der Besucher. Die Navigation. Solche Dinge. Aber das eigentliche Spaßige, das war die zugrunde liegende Simulation."

Obwohl es natürlich schon Aufbauspiele mit Wirtschaftsaspekten gegeben hatte – allen voran *Sim City* –, waren diese auf einer Makro-Ebene angesiedelt. Auch das 1995 erschienene *Transport Tycoon* kümmerte sich nicht um das Klein-Klein hinter dem Güterverkehr, also das Laden von Fracht oder das Anheuern von Fahrern und Zugführern.

Die Simulation hinter *Theme Park* hingegen drehte sich um genau dieses Klein-Klein, und zwar in Echtzeit: Man drehte an all den kleinen Stellschrauben, die für die Zufriedenheit der Park-Besucher Bedeutung haben. Und aus diesem Klein-Klein entstand dann im Großen der wirtschaftliche Erfolg des Parks, der es erlaubte, immer größer zu werden und immer aufwendigere Rides aufzubauen.

Demis Hassabis doziert: „Die KI-Kerlchen waren im Prinzip alles kleine Finite State Machines *(Zustandsautomaten, Anm. d. Red.)*. Und genau so programmierte ich sie auch und bestimmte damit ihr Verhalten. Jede Figur hatte all diese Parameter, die ihre Bedürfnisse bestimmte: Wie durstig ist sie? Wie hungrig? Wie glücklich? Wir hatten etwa ein Dutzend Parameter pro Person, und es waren, glaube ich, bis zu 2.000 Figuren gleichzeitig möglich. Mehr passten nicht in den Speicher."

Genau diese trockene Programmierung machte die Parks lebendig: Denn im Ergebnis liefen die Besucher eben nicht wie passive Roboter herum, sondern suchten sich gezielt das in der Umgebung, was ihre Bedürfnisse stillte. Dabei beeinflussen sie sich auch gegenseitig, etwa wenn zu viele Besucher in dieselbe Attraktion wollen, was zu langen Schlangen führt, was wiederum die hinten Stehenden immer

»ES GAB AB UND ZU EINEN PRAKTIKANTEN, ABER DIE MEISTE TESTARBEIT HABEN WIR SELBST GEMACHT.«

DEMIS HASSABIS



» [PC] Erst mit der Zeit lernte man als Spieler, was die einzelnen Gedankenblasen bedeuteten.



» [PC] Jedes Mal, wenn man ein neues Fahrgeschäft freischaltet, sorgt das für ordentlich Extra-Motivation.



» [PlayStation] Auf der PlayStation durfte man im eigenen Park herumlaufen – aus heutiger Sicht primitiv, damals aber richtig cool.

SEITENSPRÜNGE

PERFEKTE PARK-PORTIERUNGEN?



PC

Auch wenn es einige Details der Originalfassung gibt, die spätere Versionen besser gelöst haben, war sie sehr gut. Nur kam es auf langsamen Rechnern zu Rucklern, wenn ein Park zu groß wurde. Aber auch auf solchen Maschinen sah *Theme Park* toll aus und spielte sich gut.



APPLE MAC

Die Mac-Version hakt an ein paar Stellen, weil Features vergessen wurden: Ihr fehlt die breitere Park-Darstellung. Da es keinen Rechtsklick gibt, muss man insgesamt mehr klicken. Und es gibt einen Tippfehler in „Firewroks Display". Ansonsten dasselbe tolle Spiel.



AMIGA

Die Amiga-Fassung ist anders als alle anderen Konvertierungen: Sie verwendet eigene Grafiken, der Tech-Tree ist anders aufgebaut und die Spieljahre sind deutlich kürzer. Aufgrund der Hardware ruckeln größere Parks, aber dennoch macht das Spiel Spaß.



3DO

Die 3DO-Fassung entspricht weitestgehend der PS1-Version, erschien aber ein Jahr früher. Auch wenn die PlayStation-Fassung dann viel erfolgreicher wurde, war sie doch nichts anderes als die Umsetzung der 3DO-Portierung.



MEGA DRIVE

Die Mega-Drive-Umsetzung bot einige kleine, aber feine Ergänzungen. Sie lief schneller ab und fühlte sich noch lebendiger an, vor allem konnte man bei den Rides Ein- und Ausgang manuell festlegen, was die Spielbarkeit noch erhöhte.



SNES

Im Konsolenkrieg zwischen Sega und Nintendo war natürlich spannend, wie sich die SNES-Version schlug: gut, aber schlechter als die Mega-Drive-Fassung, da deren Verbesserungen auf der Nintendo-Konsole fehlten.

unzufriedener macht. „Daraus entwickelte ich die Idee, den Spieler die Salzmenge auf den Pommes bestimmen zu lassen, was wiederum zu mehr Durst führte. Irgendwie kommt man in jeder Diskussion über *Theme Park* immer auf das Salz zu sprechen …"

Apropos Salzgehalt: Die Verkaufsbuden hatten alle ihre eigenen einstellbaren Parameter. Wer also in einer Snack-Bude salziges Zeug verkaufte, setzte am besten gleich eine Getränkebude daneben, wo er dann die Preise anheben konnte – und wiederum über die Menge an Eiswürfeln in den Getränken entscheiden durfte.

„Diesen vielen kleinen Einstellmöglichkeiten und den daraus resultierenden Interaktionen entstammt die Tiefe des Gameplays", erklärt Demis. „Die Spieler konnten kaum glauben, wie ‚menschlich' sich die Parkbesucher verhielten. Und sie hatten Spaß daran, deren Verhalten so zu manipulieren, dass der Park erfolgreich wurde."

Aus Sicht des Programmierers bedeutete das, zunächst zu verstehen, wie sich die Leute durch echte Vergnügungsparks bewegen und wie sie das dortige Angebot an Rides und Einkaufsmöglichkeiten nutzten. Dazu war also viel … Recherche nötig, was in diesem Fall natürlich bedeutete, dass Demis und die restlichen Bullfrog-Designer etliche Tagesausflüge zu Unterhaltungsparks in der Umgebung machten, zum Beispiel zu Alton Towers (nördlich von Birmingham).

Etwa sechs Monate lang verbrachte Demis damit, die zugrunde liegende Simulation des Spiels zu designen, und weitere sechs Monate, das Interface und all die „Einstellräder" zu programmieren. Die meiste Zeit ging dabei für das immer wieder neue Austesten nach jeder größeren Änderung drauf, denn die Spielbalance musste ja stimmen. Demis beschreibt die Herausforderung: „Damit der Spieler alles als plausibel wahrnimmt, müssen sich einerseits die KI-Figuren plausibel verhalten, andererseits muss aber auch der Themenpark als Ganzes plausibel funktionieren."

Erschwert wurde dieses Balancieren durch die damals noch ziemlich langsamen Computer sowie den Umstand, dass Bullfrog nicht wirklich eine Tester-Abteilung hatte. Demis erinnert sich: „Klar, es gab ab und zu einen Praktikanten, aber die meiste Testarbeit haben wir selbst gemacht." Tagsüber programmierte er, nachts spielte er dann die aktuelle Fassung für einige Stunden, um die Parameter weiter zu tweaken: „Mal wurden die Leutchen zu schnell durstig, man waren sie zu aufgeregt über manche Rides. Ich habe mir nachts dann diese riesigen Tabellen mit Zahlen angesehen und versucht, diese in Balance zu bringen."

Über 1.000 Zahlenwerte waren in dieser Datenbank, fährt er fort: „Wenn du beim Testen merkst, dass zu viele Besucher in den Park strömen oder dass zu vielen von ihnen schlecht wird, dann ist die Kunst, die Zahl zu finden, die das abstellt. Doch natürlich hatten viele Werte Auswirkung auf andere Werte, sodass ich den Schmetterlingseffekt am eigenen Leib er- ▶


» [PC] Mit viel Mikromanagement in den Buden erhöht ihr eure Gewinne – besonders profitabel können Kleinattraktionen wie das Entenschießen sein!


» [PC] Nehmt um Himmels Willen die Verhandlungen mit der Gewerkschaft ernst, denn wenn sie scheitern …


» [PC] … drohen euch gar nicht lustige, umsatztorpedierende Streiks vor dem Vergnügungspark.


» [PC] So verlockend es erscheint, alles Geld in neue Rides zu stecken – viel wichtiger ist es, mit größerem Lager mehr Geld mit den Essensbuden zu machen.



FM TOWNS

Gerade in Japan war *Theme Park* sehr beliebt, deshalb wurde für den FM-Towns-Homecomputer eine spezielle Version gefertigt. Sie glich den anderen Versionen auf starker Hardware, war aber komplett auf Japanisch.



MEGA-CD

Die Mega-CD-Fassung wurde von Domark programmiert und von Acclaim in den Handel gebracht. Sie war identisch zur Mega-Drive-Fassung, die Fähigkeiten des Mega-CD (etwa mehr Cutscenes abzuspielen) wurden nicht genutzt.



JAGUAR

Es gab keine Video-Cutscenes, weil das gesamte Spiel auf ein Modul passen musste. Das eigentliche Spiel war exakt das von der DOS-Originalfassung, mit anderen Worten: Es war praktisch dasselbe spielenswerte Erlebnis.



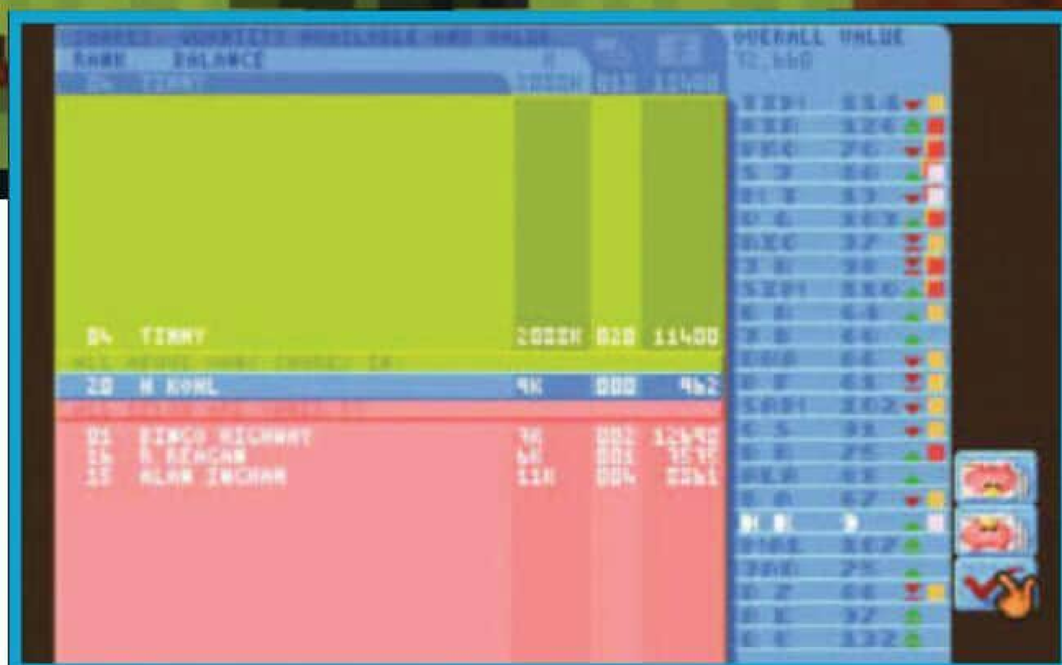
SATURN

Eine weitere der moderneren Konsolenfassungen erschien zeitgleich mit der PlayStation-Konvertierung. Anders als diese entsprach sie ohne nennenswerte Neuerungen der DOS-Fassung, zieht also knapp den Kürzeren.



PLAYSTATION

Die PS1-Fassung verwendete dasselbe Design wie alle anderen 32-Bit-Umsetzungen von *Theme Park*, sodass sie sich alle sehr ähnelten. Doch auf PlayStation gab es ein Extra-Feature: Man konnte in (simplem) 3D durch den eigenen Park spazieren.



» [PC] Im Hintergrund lief eine komplexe Aktienmarkt-Simulation – wer aufpasste, konnte damit richtig viel Geld absahnen.



» [PC] Kaufte man alle Anteile an einem Vergnügungspark auf, gab es diese Cutscene zur Belohnung.

» BEI DIESER ART VON SPIEL WERDEN DIE SPIELER SELBST ZUM WICHTIGSTEN KREATIVEN ELEMENT. «
DEMIS HASSABIS

fahren habe: Es war wie ein großes Rätsel: Wenn ich den Salzgehalt verändere, was bewirkt das dann an welchen anderen Stellen, und so weiter. Das zu balancieren, während man ja gleichzeitig weiterprogrammierte, war interessant, aber auch eine ziemliche Herausforderung."

Demis kümmerte sich außerdem um die KI-Gegner des Spielers und das Verhalten des Aktienmarkts, der *Theme Park* ökonomische Tiefe gab. Ursprünglich war sogar geplant, dass die Gegner eigene Parks bauen würden, die man sogar besuchen konnte. Demis erinnert sich: „Das wäre lustig, aber auch sinnfrei gewesen, doch dann fragten wir uns: Wieso bauen wir keinen Multiplayer-Modus ein, und vielleicht kann man einige Unruhestifter beim Nachbar-Park vorbeischicken, und wessen dessen Sicherheitskräfte nicht aufpassen, würden sie dort Dinge kaputtmachen."

Aber damals waren Internetzugänge noch nicht verbreitet, erst Ende der 90er nahm das Thema Online-Multiplayer richtig Fahrt auf. Deshalb war diese Idee weniger erfolgversprechend, als es heute den Anschein hat. Demis bedauert das: „Wenn überhaupt, spielte man damals per LAN. Am Ende schien uns der Multiplayer-Modus nicht so essenziell zu sein, dass er den Aufwand gelohnt hätte."

Bullfrog beschreibt Demis als einen Schmelztiegel für talentierte Leute mit ganz unterschiedlichen Begabungen und Expertisen, was zu viel experimenteller Entwicklung geführt habe. Demis nennt als Beispiel das 1993er-Spiel *Disney's Coaster*, das ein Editor für 3D-Achterbahnen war, die man dann befah-

AUF DEM WEG ZUM PERFEKTEN PARK

MIT UNSEREN TIPPS BRINGT IHR DEN GELDSTROM ZUM FLIESSEN!

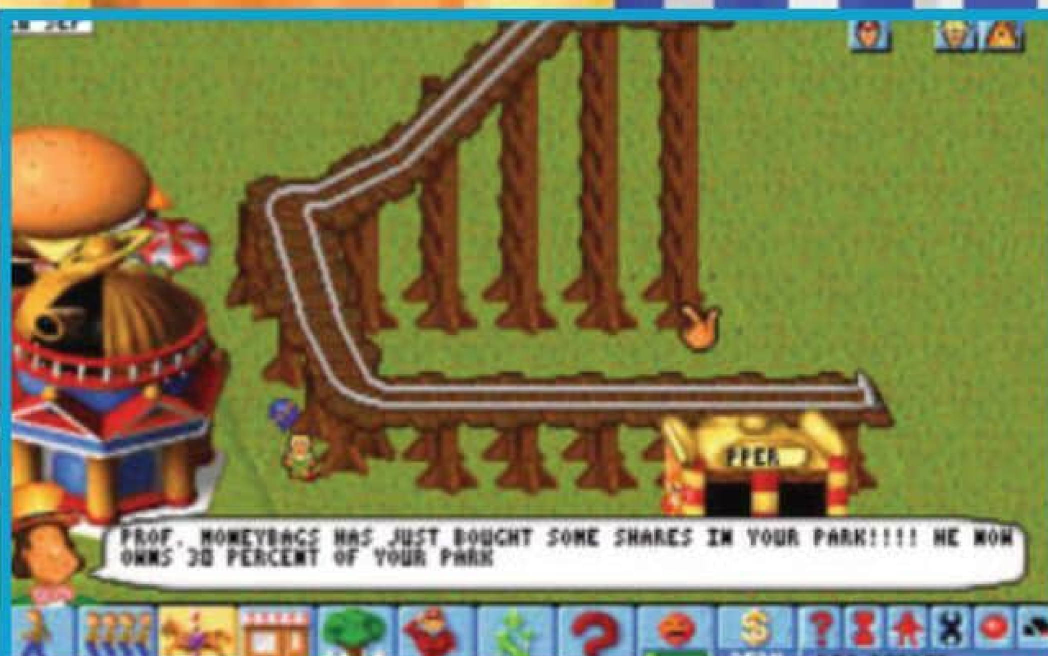
SCHNELLREISE
Man kann an bestimmte Rides wie den schwimmenden Reifen oder den Mini-Autos mehrere Eingänge und Ausgänge platzieren, sodass die Besucher damit durch den Park reisen können.

RIDES ERNEUERN
Werden die Fahrgeschäfte älter, müssen sie öfters gewartet werden, sonst fallen sie aus. Es kann sich lohnen, frühzeitig einen neuen Ride zu errichten, statt den alten zu reparieren.

HINWEISSCHILDER
Gut platzierte Schilder helfen sehr dabei, den Besucherstrom in die richtigen Bahnen zu lenken. Die Leute sind einfach glücklicher, wenn sie Schildern folgen können.

BALLONE KAUFEN
Alle lieben Luftballons! Vergesst also nicht, gleich an den Eingang eures Vergnügungsparks einen Balloon World Store zu setzen, das macht die Besucher dauerhaft glücklicher!

MALT MISNEY HAS JUST BOUGHT SOME SHARES ... PERCENT OF



» [PC] Auch wenn eure Konstruktionsoptionen etwas einfach sind: Eines der besten Features von *Theme Park* ist es, eine eigene Achterbahn zu errichten.

ren konnte, aber ohne Spiel drumherum. Eines Nachts nahmen sich Peter und Demis dessen Savegame vor: „Wir hackten das Format, so dass wir die in *Theme Park* gebauten Achterbahnen exportieren konnten. In unserem Spiel designte man die Achterbahn und konnte sie dann mit dem Hack selbst fahren. Es gab einige verrückte Sachen wie diese, die es aber ebenfalls nicht ins fertige Spiel geschafft haben."

Trotz aller Experimentierfreudigkeit bedeutete Bullfrog für die Angestellten eine Menge Arbeit – ohne das ausbeuterische Konzept „tagsüber programmieren, nachts testen" ging es nicht angesichts des kleinen Teams. Doch Demis betont die gute Seite davon: „Es erlaubte einem, extrem kreativ zu sein. Man konnte morgens mit einer Idee aufwachen, abends mit ihrer Programmierung beginnen und sie vielleicht schon am Ende der Woche als neues Feature implementieren. Es gab eben keinen Wust an Leuten, die einem reinredeten."

Die vielleicht größte Leistung in der Entwicklung von *Theme Park* stellt für Demis die Optimierung des Codes dar, damit das Spiel auf unterschiedlichster Hardware lief: „Es musste auf 486ern und frühen Pentiums laufen. Die hatten praktisch kein RAM und eine langsame CPU. Die Programmierer der Grafik-Engine sagten mir: Du hast so und so viele Millisekunden für deine KI, bevor der nächste Frame gezeichnet werden muss. Ich musste also das eigentliche Spiel quasi zwischen die Grafik-Frames zwängen, das war mein ‚Budget' für die Berechnung der KI und Simulation."

Obwohl Demis noch so jung war, gelang ihm mit dem 1994 erschienenen *Theme Park* sofort ein gewaltiger Erfolg. Niemand hatte geahnt, dass etwas, das letztlich ja ein Wirtschaftsspiel ist, so überzeugend und so spaßig sein konnte! Doch nicht nur das Spielprinzip und die Simulation waren neuartig, sondern auch der Stil und die Tonalität. Demis freut sich: „*Theme Park* sprach auch viele Frauen an und ältere Spieler – es sprach eine Zielgruppe jenseits der typischen Gamer an, von der man gar nicht gewusst hatte, dass sie existiert."

Demis hat seitdem oft über diesen Punkt nachgedacht, und hält das Konstruktive von *Theme Park* für ausschlaggebend für die erweiterte Zielgruppe: „In den meisten Spielen damals ging es ums Gewinnen. Aber in *Theme Park* ging es um Kreativität. Um Design. Ums Aufbauen." Heute klingt das nicht so ungewöhnlich, aber damals hatte dieses Konzept überschaubar viele Vertreter.

Sein Fazit: „Bei dieser Art von Spiel werden die Spieler selbst zum wichtigsten kreativen Element. Sie erschaffen ihre eigene Geschichte mit den Tools, die du ihnen gibst. So findet jeder etwas, das bei ihm einen Akkord anschlägt." ✱

PUTZDIENST

■ Es lohnt sich, eurer Reinigungskraft spezifische Routen vorzugeben, denn gerade in der Nähe von Essensbuden oder auch Rides mit Spuck-Gefahr ist es häufiger dreckig.

VORRATSHALTUNG

■ Bestimmte Buden sind besser darin, die Bedürfnisse eurer Besucher zu befriedigen. Damit gehen deren Vorräte aber auch schneller zur Neige. Bestellt rechtzeitig nach!

DAS BESTE NACH HINTEN

■ Platziert eure aufwendigsten Rides an den Ecken des Parks und schleust eure Besucher auf dem Weg dorthin kunstvoll durch ein wahres Labyrinth an Attraktionen und Buden.

DOPPELT HÄLT BESSER

■ Scheut euch nicht, von euren beliebtesten Attraktionen zwei oder gar drei zu bauen. Vielfalt ist zwar wichtig, aber den Besuchern macht es nichts aus, tolle Rides auch zweimal zu fahren.

VERKEHRSFÜHRUNG

■ Versucht über die Ausgänge eurer Rides, die Besucher weg von der zentralen Parkstraße zu bekommen. Umso mehr auch Nebenwege genutzt werden, desto weniger Verstopfung.

BEFREIUNGSSCHLAG

■ Es liegt nie an eurer schlechten Planung, wenn mal wieder ein Besucher irgendwo festhängt! Aber findet und befreit sie, etwa hinter Zäunen oder in der Nähe von Ausgängen.



DIE UNKONVERTIERTEN

Spiele, die es nie ins Wohnzimmer schafften.

CACHAT

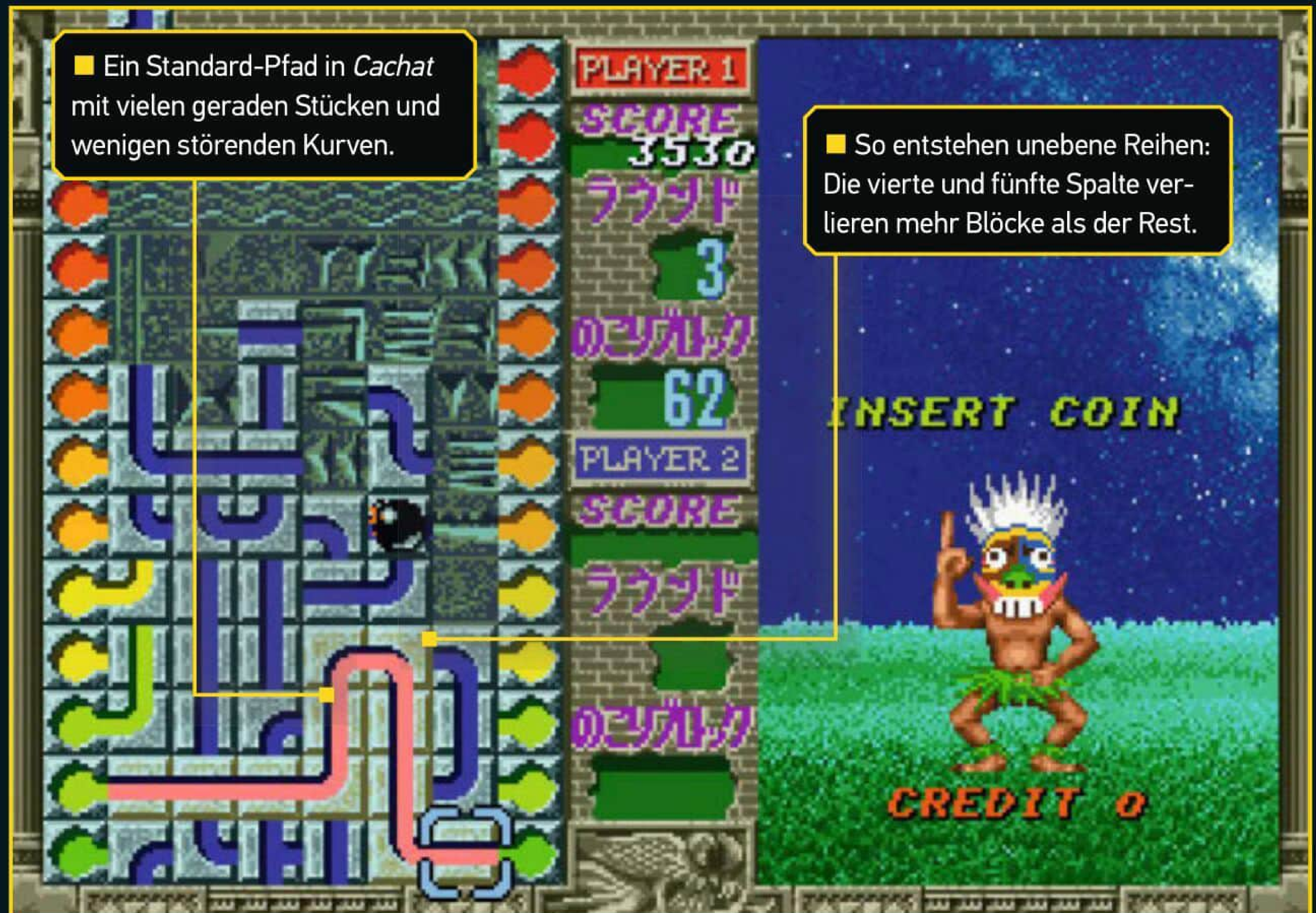
ENTWICKLER: **TAITO** JAHR: **1993** GENRE: **PUZZLE**

Wem Puzzlespiele nach Art von *Pipe Mania* nicht stressig genug sind, der kann sich von *Cachat* unter Druck setzen lassen, das die bekannte Formel mit einem Hauch *Tetris* aufpeppt.

In *Cachat* fallen Blöcke von oben links bis oben rechts nach unten in den Level. Indem ihr diese Blöcke rotiert, könnt ihr Pfade bilden, um zwei der Punkte an jeder Seite des Bildschirms zu verbinden. Ihr müsst aber nicht zwingend Brücken von links nach rechts schaffen, sondern könnt auch zwei Endpunkte auf derselben Seite verbinden. Habt ihr einen Pfad angelegt, verschwinden alle beteiligten Blöcke, und die darüber liegenden rutschen nach unten. Der Level ist geschafft, sobald ihr eine bestimmte Zahl an Blöcken abgebaut habt.

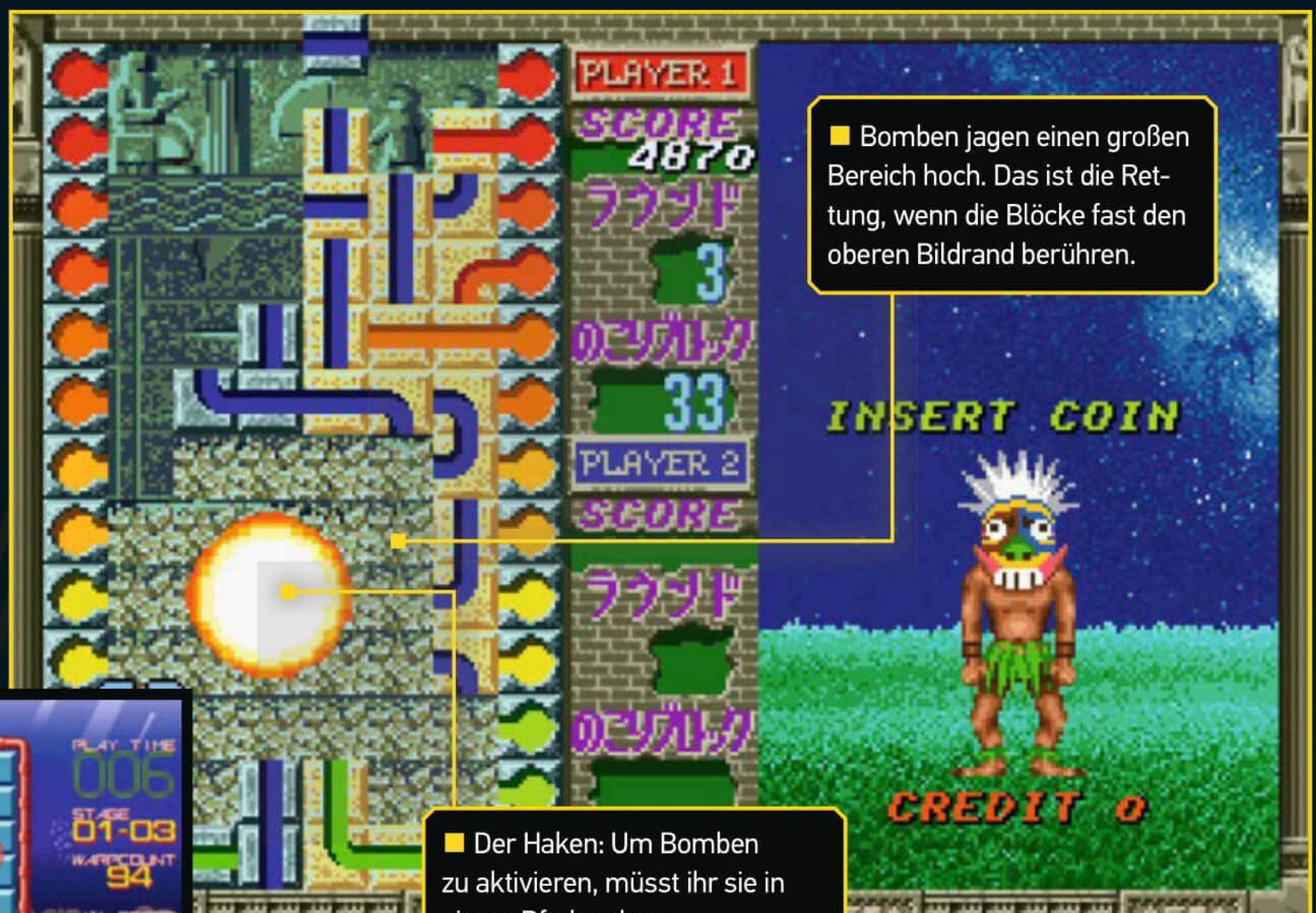
So viel zur einfachen Theorie, die Praxis gestaltet sich jedoch kniffliger. Verbindet ihr beispielsweise zu oft Punkte derselben Seite, wächst der Stapel in der Mitte immer mehr an. Um diesen abzubauen, braucht es einiges an Vorausplanung. Durch die vielen Kurven-Blöcke ist es selten möglich, eine gerade Verbindung zwischen den Seiten zu schaffen Mit Bomben-Blöcken könnt ihr euch aber viele Überbleibsel vom Hals schaffen.

Cachat ist ein spaßiges, aber schweres Puzzle-Spiel. Vielleicht kam man deshalb zu der Einschätzung, dass es kein reizvoller Titel fürs Wohnzimmer wäre. Der Automat hätte deutlich langsamer sein müssen, damit neuen Spielern der Einstieg gelingt. Überraschend finden wir, dass *Cachat* es nie in eine der *Taito Legends*-Sammlungen geschafft hat (oder *Taito Memories*, wie die Compilations in Japan heißen).



Ein Standard-Pfad in *Cachat* mit vielen geraden Stücken und wenigen störenden Kurven.

So entstehen unebene Reihen: Die vierte und fünfte Spalte verlieren mehr Blöcke als der Rest.



Bomben jagen einen großen Bereich hoch. Das ist die Rettung, wenn die Blöcke fast den oberen Bildrand berühren.

Der Haken: Um Bomben zu aktivieren, müsst ihr sie in einem Pfad verbauen.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

CUE BRICK

1989

Das Puzzle-Spiel von Konami funktioniert ebenfalls wie *Pipe Mania*, allerdings verschieben sich die Blöcke, statt ins Bild zu fallen. Es gab nur eine Umsetzung des Titels: Unter dem Namen *Cueb Runner* (wir haben uns nicht vertippt) kam es 1990 auf den Sharp X68000.



VIRTUA NBA

ENTWICKLER: **SEGA** JAHR: **2000** GENRE: **SPORTS**

■ Das Lizenzspiel ist ein später Vertreter von Segas *Virtua*-Reihe und fand kurz nach *Virtua Tennis* den Weg in die japanischen Spielhallen. Grafik und Spielgefühl lassen erkennen, dass einige wichtige Köpfe hinter *Virtua Striker 2* am Spiel beteiligt waren. Mit der flüssigen Bildrate und den detaillierten Modellen, die sich im polierten Spielfeld spiegeln, ist *Virtua NBA* ein Vorzeigetitel für die Naomi-Hardware.

Spielerisch ist *Virtua NBA* geradliniger als Titel mit Simulations-Ansatz: Ihr verliert selten die Kontrolle über den Ball und es ist kaum möglich, ein Foul zu begehen. Im Vergleich zu *NBA Jam* wirkt der Titel etwas langsamer und weniger protzig, allerdings fühlt sich *Virtua NBA* chaotischer an, weil ihr jeden Spieler im Team steuern könnt.

Virtua NBA wäre leicht auf Dreamcast übertragbar gewesen, aber auf dieser Hardware hatte Sega bereits *NBA 2K*, das von vornherein für die Konsole konzipiert worden war.



» [Arcade] Wenige Basketball-Spiele sahen im Jahr 2000 so gut aus.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

STREET HOOP

1994



■ Der Titel von Data East kombiniert Geschwindigkeit und Stil von *NBA Jam* mit den zusätzlichen Spielern von *Virtua NBA*. *Street Hoop* ist für das Neo Geo erschienen und auf der Nintendo Switch erhältlich.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

FINAL BLOW

1988



■ Das Taito-Werk glänzt ebenfalls mit großen, schön animierten Boxern, schneidet aber spielerisch noch schwächer ab. *Final Blow* erschien für C64, Amiga, Atari ST und FM Towns. Auf dem Mega Drive hieß es *James „Buster" Douglas Knockout Boxing*.

THE FINAL ROUND

ENTWICKLER: **KONAMI** JAHR: **1984** GENRE: **ACTION**

■ Wenige Sportarten sind so dramatisch wie Boxen, schließlich geht es letztlich darum, den Widersacher so zu verletzen, dass er nicht mehr stehen kann! Konami übertrug den Sport in den späten 80ern in ein Spiel und taufte es *Hard Puncher* – im Westen bekannt als *The Final Round*.

Am Anfang könnt ihr die Werte eures Kämpfers anpassen, um Geschwindigkeit, Ausdauer und Kraft auszutarieren. Die Einstellungsoptionen versprechen allerdings mehr, als das Gameplay einhält. Im Ring umrundet ihr den Gegner, zielt entweder auf sein Gesicht oder seinen Körper oder blockt. Stumpf auf die Schlagknöpfe einzuhämmern erweist sich als zuverlässiger Weg zum Sieg. Immerhin sorgen Trainingseinheiten in Form von Minispielen nach jedem zweiten Kampf für eine schöne Abwechslung. Durch das Training könnt ihr die Werte eures Boxers weiter verbessern.



» [Arcade] Die Grafik stimmt, doch die Kämpfe laufen teils zu willkürlich ab.

AUTOMATENSCHRECK

METEOROIDS

ENTWICKLER: **VENTURE LINE** JAHR: **1981** GENRE: **SHOOT-EM-UP**

■ Manche Titel verdienen keine Heimversion. Manchmal aus Qualitätsgründen. Doch es gibt auch andere Fälle. Fälle wie *Meteoroids*.

Die Entstehungsgeschichte von *Meteoroids* muss in etwa so abgelaufen sein: Einem Entscheider bei Venture Line fiel auf, wie beliebt *Asteroids* ist, also wollte er etwas vom Kuchen abhaben. „Ich soll also so etwas wie *Asteroids* machen?", fragt der herbeizitierte Entwickler. „Nein,", antwortet der Chef, „mach mir *Asteroids*." Und so entsteht ein offensichtlicher Klon des Atari-Klassikers, der statt charmanter Vektor-Grafiken auf Farbraster setzt.

Nun hatte *Asteroids* auf den Heimkonsolen keine Vektor-Grafiken mehr, sondern setzte ebenfalls auf Farbraster. Damit ist der einzige wirkliche Unterschied zum Original dahin und deshalb ergibt eine Konvertierung von *Meteoroids* keinen Sinn.



» [Arcade] Es ist wie *Asteroids*, nur mit hässlichen Sprites und doofem Namen.

EXPERTENWISSEN

THE LEGEND OF ZELDA®
A LINK TO THE PAST™

DAS ERSTE 16-BIT-SPIEL VON LINK STELLTE EINERSEITS EINE RÜCKKEHR ZUM ERSTEN TEIL DAR UND ANDERERSEITS EINEN GEWALTIGEN SCHRITT NACH VORN. WIR BESPRECHEN DAS WOHL BESTE ALLER 2D-*ZELDAS* UND FINDEN HERAUS, WAS ES SO BESONDERS MACHTE.

LINK

Manchmal machen sich Entwickler selbst das Leben unnötig schwer, davor ist auch Nintendo nicht gefeit: Bei Entwicklungsstart von *The Legend of Zelda: A Link to the Past* musste das Team entscheiden, was für ein Spiel da eigentlich entstehen sollte.

Teil 2 hatte einiges ganz anders gelöst als der Erstling, darunter die bei vielen Fans unbeliebte Seitendarstellung nach Art eines Plattformspiels. Andererseits fürchtete man, dass jene Spieler, die Teil 2 gemocht hatten, ungern zur alten Perspektive zurückgehen würden. Ein dritter Weg wäre natürlich, sich von beiden Vorgängern zu unterscheiden – mit der reellen Chance, es sich mit wirklich allen Fans zu verderben.

Man entschloss sich, für *A Link to the Past* wieder die Perspektive des ersten Teils zu verwenden, zumal man damit am besten die Helle und Dunkle Welt – zwischen denen Link im dritten Teil wechselt – darstellen konnte. Dennoch bohrte man die Grafik kräftig auf, was natürlich vor allem dem Wechsel vom 8-Bit-NES zum 16-Bit-SNES ge-

DACTO



» [SNES] Der dramatische Gewittersturm war so nur auf dem SNES möglich.



» [SNES] Auch wenn's eng wird, treffen wir die Gegner dank Links ausgreifendem Schwertschwung.

CUCCO

CUKEMAN

BLAZING BAT



» [SNES] Natürlich ist es heute kein Effekt-Knaller mehr, und doch bietet *A Link to the Past* bezaubernde Stellen.

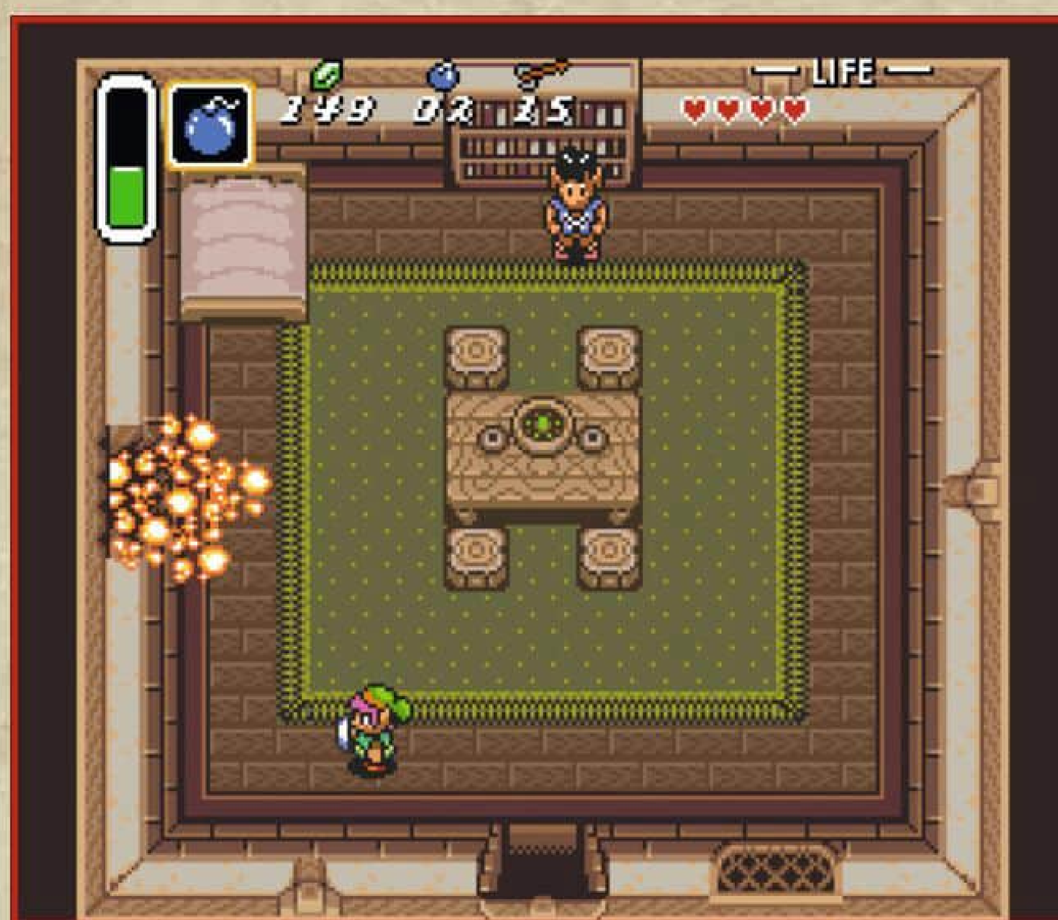
schuldet war. Neben der generell detaillierteren Grafik konnten die Designer aufgrund der zweiten Scroll-Ebene Effekte wie Regen oder halb transparenten Nebel realisieren. Sogar der Karten-Screen machte dank einiger Mode-7-Zoomeffekte jetzt mehr her. Dazu kam der fast schon orchestrale Sound, weil man auf Instrumenten-Samples zurückgreifen konnte.

Abseits der audiovisuellen Verbesserungen gelang *A Link to the Past* ein großer Sprung beim Spieldesign. Kaum zu glauben, doch erst mit Teil 3 lernte Link, sich auch diagonal zu bewegen – obgleich er weiterhin immer in eine der vier Himmelsrichtung schaute, was wichtig für den Kampf war, etwa für die Abwehr von Geschossen per Schild. Eine zusätzliche Animation verdeutlichte den Winkel, in dem Link sein Schwert schwang, das sollte das Treffen von Gegnern erleichtern. Dazu passte auch der neue 360-Grad-Schwung.

Eine stattliche Anzahl neuer Items wurde ins Spiel integriert, was sowohl die Rätsel- als auch die Kampfpassagen des Spiels aufwertete. Eine ganze Reihe von Items, die heute einfach in ein Zelda-Spiel gehören, wurde mit Teil 3 eingeführt: etwa der Wurfhaken oder das Master Sword. Die simple Tatsache, dass das SNES-Game-



ZELDA



» [SNES] Zwei Brüder leben zusammen, bis sie sich streiten und der eine den anderen einsperrt: Ähm, Nintendo …?



» [SNES] Zusätzliche Dialoge machen die Handlung verständlicher.

ZELDA-ZEITLÄUFTE

WIE SICH *A LINK TO THE PAST* IN DIE ÜBERGREIFENDE *ZELDA*-STORY EINFÜGT.



Auch wenn Link, Zelda und Ganon in praktisch jedem Zelda-Spiel auftauchen, funktioniert auch jedes Spiel für sich allein. Mehr sogar, die meisten unterscheiden sich komplett von allen anderen. Genau genommen ist Link auch jedes Mal ein ganz anderer, der immer wieder aufs Neue zum Helden wird.

Es gibt aber auch eine übergreifende Geschichte, und in der nimmt *A Link to the Past* einen interessanten Platz ein – das wissen wir aus offiziellen Büchern wie *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* oder *The Legend of Zelda: Encyclopedia*.

Der zeitlich am frühesten angesiedelte Serienteil erschien erst 2011 (und gerade erst für Switch als HD-Remaster): *Skyward Sword*. Danach geht es in der Zeit weiter mit den Ereignissen von *The Minish Cap* und *Four Swords*, bis es nach *Ocarina of Time* zu einer Aufteilung in drei getrennte Zeitläufte kommt: Einmal folgen wir Link zurück in seine eigene Zeit, siehe die Ereignisse in *Majora's Mask* und *Twilight Princess*. Ein anderer Zeitstrahl reicht in eine Zukunft, in der Link verschwunden ist, was zu den Ereignissen von *The Wind Waker* führt.

Am spannendsten sind jedoch die Zeitläufte des dritten Weges: Darin verliert Link den Kampf gegen Ganon in *Ocarina of Time*, weswegen die sieben Weisen Ganon in die Dunkle Welt verbannen müssen. Das wiederum führt direkt zu *A Link to the Past* sowie *A Link Between Worlds*. Auch *Legend of Zelda I* und *Zelda II: Link's Adventure* fallen in diese Variante, ebenso die Handheld-Spiele *Link's Awakening, Oracle of Ages, Oracle of Seasons* und *Tri Force Heroes*.

Welche der drei sich aufteilenden Zeitlinien ist nun die „richtige"? Das weiß niemand. Was wir aber wissen: Mit dem neuesten Teil, *Breath of the Wild*, gab es einen Reset. Denn die Ereignisse spielen derart weit in der Zukunft, dass alle anderen Ereignisse in der Serie keine Vergangenheit mehr sind, sondern reiner Mythos.













» [SNES] In den mehrstöckigen Dungeons konnte Nintendo die SNES-Hardware glänzen lassen.



» [SNES] Zum ersten Mal in der Serie erhält Link hier das Master Sword – ein großer Moment!



» [SNES] Vieles von Links heutiger Standardausrüstung hatte im Spiel Premiere, etwa der Hakenschuss.



DIE GEGNERTYPEN

ALS JUNGER HELD HAT MAN ES NICHT LEICHT, VOR ALLEM, WENN ES SO VIELE FIESE GEGNERTYPEN GIBT!



SOLDAT
Diese Typen waren einst loyale Burgwachen, wurden aber von Agahnim korrumpiert. Man trifft sie schon früh, und sie sind durchaus besiegbar.



OCTOROC
Dieses klassische Zelda-Monster tut, was es immer tut: Es wandert herum und verschießt Projektile, die wir mit dem Schild abblocken können.



BEAMOS
Das Auge des Beamos dreht sich um die zentrale Säule, und jedes Mal, wenn es Link sieht, feuert es einen Laserstrahl auf ihn.



STALFOS
Diese Skelette kommen in mehreren Farben vor – die Farbe verrät, wie sie euch angreifen. Der hier tendiert dazu, seinen Kopf zu verlieren …



PIKKU
Zwar verletzten sie Link nicht, können dafür aber auch nicht besiegt werden. Die Pikku versuchen, unserem Helden sein Geld zu stehlen.



KETTEN-MAMPFER
Diesen Feind kennt ihr vielleicht aus den Mario-Spielen – auch in Zelda springt er herum und versucht, euch wie ein Kettenhund zu beißen.



BUZZ BLOB
Der Buzz Blob sieht harmlos aus, doch wenn Link ihn per Schwert angreift, bekommt er einen elektrischen Schlag. Deshalb aus der Ferne attackieren!



FLUSS-ZORA
Diese Kreaturen leben zwar im Wasser, stoßen aber einen feurigen Atem aus, gegen den nur der Feuerschild oder der Spiegelschild helfen.



HELM-KÄFER
Wenn Link diese Käfer per Schwert angreift, wird er zurückgeworfen. Leider trifft er vor allem in engen Gängen oder nahe eines Abgrunds auf sie …



WALLMASTER
Die Riesenhand springt von der Decke herunter und versucht, Link zu packen. Gelingt das, muss Link zurück an den Dungeon-Eingang.



GIBDO
Diese Mumien wanken todesverachtend auf Link zu und geben niemals auf. Sie verkraften viel Schaden und teilen auch ordentlich aus.



LÖWENMAUL
Die im Original Snap Dragons genannten Feinde können sich nur diagonal bewegen. Nähert euch ihnen von der Seite und haut sie um!



ZOL

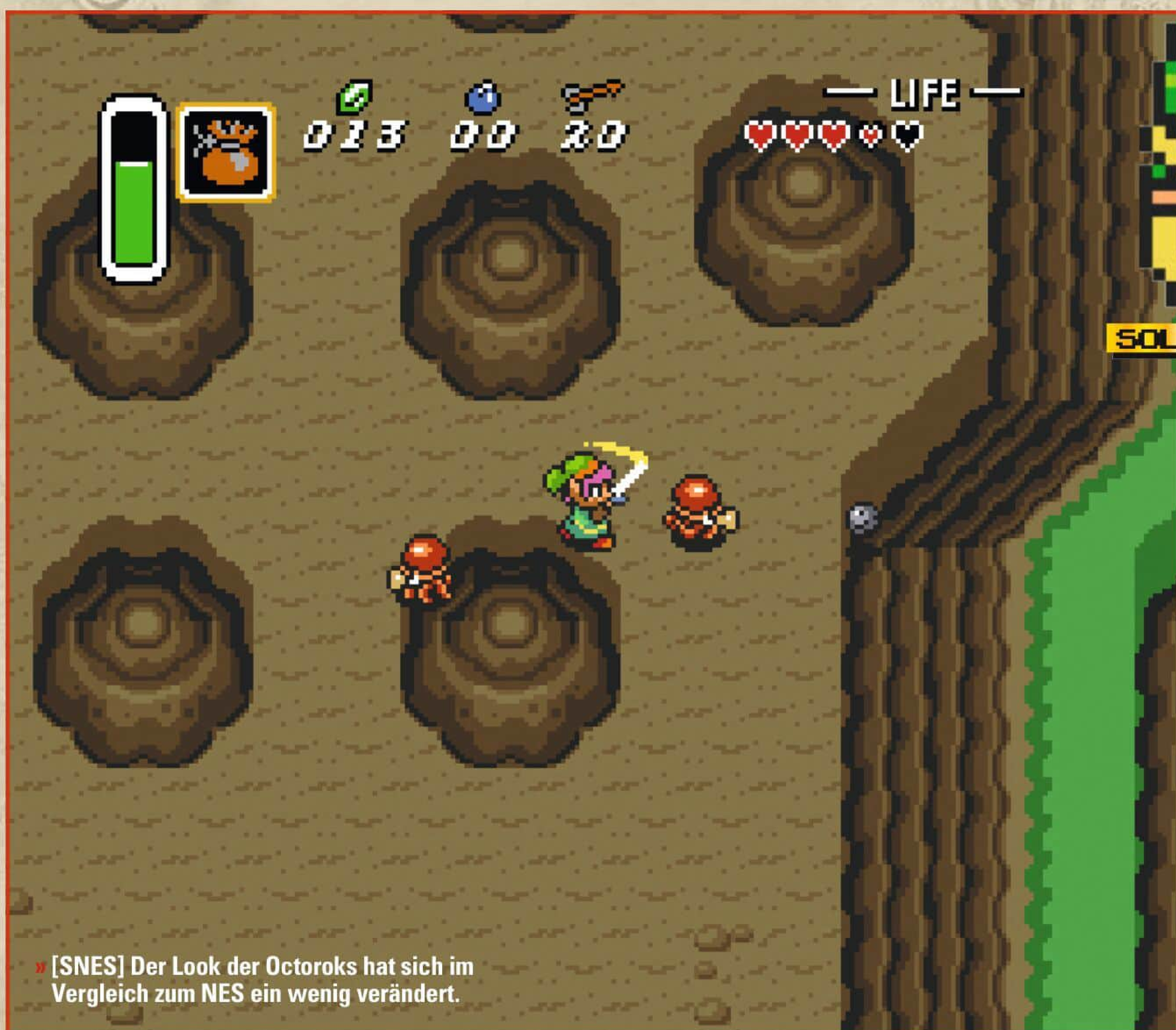
SOLDIER

pad mehr Knöpfe hatte, vereinfachte den Einsatz der neuen Items und Fähigkeiten.

Zur Story: Der böse Zauberer Agahnim hat die Kontrolle über Hyrule und seine Soldaten übernommen. Prinzessin Zelda wurde von ihm gekidnappt. Zum Spielauftakt kämpft sich Link, von ihrer Stimme geleitet, durch einen Gewittersturm bis zu Hyrule Castle vor – ein famoser Auftakt und doch nur ein Vorgeschmack auf mehrere Twists einer ausgefeilten, dramatischen Handlung. Denn bald erfahren wir, dass Agahnim das Siegel brechen will, das den bösen Ganon in der Dunklen Welt gefangen hält. In mehreren Schritten muss Link seine weltrettenden Qualitäten unter Beweis stellen, bevor er schließlich das Master Sword erhält, mit dem er das Böse besiegen kann.

Durch die Unterteilung der Handlung in einzelne Aufgaben, aber auch durch neue Komfortfunktionen (so wurden neue Orte automatisch in der Karte eingezeichnet) machte Nintendo den Spielern das Leben leichter, ohne ihnen aber das typische Zelda-Spielgefühl zu nehmen: die freie Erkundung der Spielwelt und das Aufspüren von Geheimnissen.

Wenn es dann später zum Aufeinandertreffen mit Agahnim kommt, ist das nicht etwa schon der Höhepunkt des Spiels. Vielmehr wird Link in die Dunkle Welt geworfen, wo er die Entführten finden muss, bevor er schließlich gegen den Zauberer antritt – und ganz am Ende gegen Ganon. So schrauben sich die Ziele immer höher, ohne aber ins Absurde abzudriften.



» [SNES] Der Look der Octoroks hat sich im Vergleich zum NES ein wenig verändert.



» [SNES] Diese Kartendarstellung gibt schamlos mit der Perspektiv-Verzerrung des Mode 7 an.





ZAZAK

Blaue Zazak-Echsen sind stark, aber verletzlich. Die roten sind gefährlicher, denn sie bewegen sich nicht nur konfus, sondern verschießen auch Feuerbälle.



EYEGORE

Der Eyegore bleibt passiv, bis Link nahe bei ihm ist. Dann öffnet er sein Auge und greift an. Schießt ihm schnell einen Pfeil ins Auge!



KODONGO

Sowohl die grüne als auch die rote Variante dieser kleinen Störenfriede verschießen Feuerbälle, die den Boden vor Hindernissen entflammen.



MOBLIN

Diese Schweinekrieger ähneln dem bösen Ganon. Auf nahe Distanz machen sie halbwegs Schaden, wohingegen ihre Dreizacke auf Distanz kaum wehtun.



SANDKREBS

Wie ihre Vorbilder bewegen sich Sandkrebse seitwärts sehr schnell, nach vorn und hinten hingegen langsam. Sie teilen viel Schaden aus.



ANTI-FEE

Diese verfluchten Feen könnt ihr nicht töten. Stattdessen solltet ihr etwas Zauberpulver über sie streuen, wodurch sie zu Heil-Feen werden.



WIZZROBE

Die Wizzrobes können teleportieren und mächtige Projektile abfeuern. Zum Glück halten sie nur wenige Treffer aus.



FREEZOR

Der Name kommt nicht von ungefähr von „Freezer" – doch lasst euch nicht täuschen: Dieser Gegner ist keinesfalls an der Wand festgefroren!



ZIRROR

Was könnte unangenehmer sein als sein fliegender Fliegenpilz? Ein fliegender Fliegenpilz, der Samenbomben auf Link wirft!



TEKTITE

Diese spinnenartigen Adversarien treiben den Spieler gerne zur Weißglut, weil sie vor Links Schwertstreichen einfach weghüpfen.



MINI-MOLDORM

Wie der Moldorm-Boss kriechen diese Würmer schnell, aber zufällig, herum. Geht ihnen am besten aus dem Weg.



TERRORPIN

Um einen Terrorpin zu töten, müsst ihr ihn zunächst per Magic Hammer auf den Rücken drehen. Dann liegt sein verwundbarer Bauch bloß.









KONVERSIONS-KAPRIOLEN

WENN ES NUR EINE UMSETZUNG GIBT, MUSS SIE RICHTIG GUT SEIN – UND GENAU DAS IST NINTENDO MIT DER GBA-PORTIERUNG GELUNGEN.

Für eine Firma mit derart langer Geschichte ist es erstaunlich, dass zwar manche Klassiker auf jeder neuen Konsole fortgesetzt werden, andere hingegen nur als Remake erscheinen. Eine klare Strategie können wir nicht entdecken.

Das sieht man etwa daran, dass es für Game Boy Advance gleich drei neue *F-Zero*-Spiele gab, während Mario-Liebhaber mit SNES-Aufgüssen abgespeist wurden. *A Link to the Past* wiederum passt in keine der beiden Gruppen: Es war auf GBA das alte Spiel – aber mit spannenden neuen Features.

Da gab es zum einen neue Stimm-Effekte (von den N64-*Zeldas*), Bugfixes und eine überarbeitete Übersetzung. Dann wurde die Grafik an die neue Auflösung von 240 x 160 angepasst. Dazu kamen einige neue Schatzräume und Händler. Doch die massivste Änderung war ein ganz neuer Spielmodus: Per „Four Swords" konnten bis zu vier Spieler ihre GBAs miteinander koppeln und spezielle Dungeons erkunden, die nur im Koop zu lösen waren – wobei sich die Puzzles je nach der Spielerzahl veränderten. Wer die Multiplayer-Levels bezwang, wurde mit einem weiteren Solo-Dungeon belohnt.

Die im Switch-Online-Abo enthaltene sowie im eShop für Wii U und 3DS käufliche Fassung von *A Link to the Past* enthält „Four Swords" nicht – unseres Wissens braucht ihr dafür wirklich einen (beziehungsweise bis zu vier ...) GBAs.



LYNEL

▶ Naturgemäß waren es die japanischen Spieler, die als Erstes in den Genuss des dritten Zelda-Spiels kamen, am 21. November 1991. Erst fünf Monate später kam das Abenteuer in den USA heraus, und bis zum Erscheinen in Europa verging sogar ein ganzes Jahr seit dem Japan-Release.

Die Qualität des Action-Adventures wurde von den meisten deutschen Magazinen erkannt und gewürdigt. Michael Hengst vergab in *Power Play 2/92* sowie *Video Games 2/92* satte 88 %, sein Kollege Jan Barysch einige Monate später für die deutsche Version sogar 91 % (*Video Games 11/92*). Für die *ASM 8/92* zückte Heinrich Stiller 11 von 12 Punkten. Nur Oliver Menne zeigte sich in *Play Time 10/92* knauserig – mit 76 %.

T*he Legend of Zelda: A Link to the Past* war das letzte Flaggschiff-Spiel der Serie, das in 2D erschien – allerdings waren weiterhin die Handheld-Serienteile in 2D, als Erstes *Link's Awakening* für Game Boy. International erschienen keine weiteren SNES-Teile mehr, aber japanische Spieler konnten dank des Satellaview-Downloadservice noch Spin-offs genießen.

Als dann der N64 erschien, eroberten Link und Co. im fantastischen *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* die dritte Dimension. *A Link to the Past* aber gilt vielen Fans als die beste 2D-Variante, obwohl es auch schöne Handheld-Serienteile wie *Minish Cap* oder *Spirit Tracks* gibt.

Wie viel Spieltiefe in *A Link to the Past* steckt, merkt man erst beim Wiederspielen – ohne Komplettlösung übersieht man beim ersten Durchgang





» [SNES] Links Weg kann steinig sein – besonders dann, wenn er mit Felsen beworfen wird.

garantiert so einiges. Man könnte auch versuchen, es Speedrunnern nachzumachen, die dank ihrer genauen Kenntnisse des Spiels und Ausnutzung einiger Eigenheiten in Rekordzeit durchkommen. Oder man verwendet die beliebte Randomizer-Mod, um das Spiel ganz neu zu erleben – die Items sind nun an zufälligen Orten, sodass man erneut das Erkunden „wie beim ersten Mal" hat.

Und wenn es wirklich euer „erstes Mal" wäre? Dann könnt ihr *A Legend of Zelda – A Link to the Past* auch heute noch bekommen: Die Originalmodule gibt's via eBay und Co., auch wenn sie etwas teuer sind. Wer eine Wii U oder einen 3DS hat, wird im deutschen Nintendo eShop für knapp 8 Euro fündig. Auf Switch ist das Spiel im kostenpflichtigem Abo Switch Online (circa 4 Euro pro Monat) enthalten. Oder ihr holt euch die Mini-Konsole Nintendo Classic Mini SNES, da ist es auch dabei – allerdings ist die fast nur noch gebraucht zu kaufen, ab 150 Euro.

Doch egal auf welchem System: Jedem Freund klassischer Action-Adventures können wir *A Link to the Past* auch heute noch wärmstens empfehlen! ★



» [SNES] Schwimmen ist für Link kein Problem, das Finden einer Stelle zum Rausklettern aber umso mehr.

BOSS RUSH

DEM ARMEN LINK SCHLÄGT AUF SEINER REISE VIEL FEINDSELIGKEIT ENTGEGEN – AM MEISTEN JEDOCH VON DIESEN BOSS-GEGNERN.

ARMOS KNIGHTS

Wenn ihr Pfeile habt und euch merkt, wie sich diese Ritter bewegen, ist der Bossfight schnell gewonnen.

AGAHNIM

Wenn ihr versucht, den Zauberer im Nahkampf zu treffen, bekommt ihr einen elektrischen Schlag. Der Trick ist, euer Master Sword dann zu schwingen, wenn einer seiner Angriffe auf euch zufliegt – so schickt ihr das magische Projektil zu ihm zurück!

ARRGHUS

Dieser Feigling versteckt sich hinter seinen „Satelliten“ – setzt den Wurfhaken ein und springt zur Seite, bevor Arrghus landet. Sobald er den Boden berührt, könnt ihr euer Schwert sprechen lassen!

BLIND DER DIEB

Sobald ihr diesen Burschen mehrmals getroffen habt, macht sich sein Kopf selbstständig, fliegt herum und stößt Feuerbälle aus. Ihr müsst Blind insgesamt dreimal auseinandernehmen, dann gibt er Ruhe.

TRINEXX

Der Name dieses Bosses hat einen simplen Ursprung: „three necks“ (drei Hälse). Trinexx zeigt euch per Farben, wie ihr die einzelnen Hälse besiegt. Den roten schockfrostet ihr mit dem Eis-Stab, den blauen schmelzt ihr per Flammen-Stab, und danach gilt es noch den mittleren zu zerhacken.

MOLDORM

Den Riesenwurm tötet ihr mit sechs Treffern eures Schwerts. Aber Achtung: Stößt er euch mittendrin von der Plattform, müsst ihr zurück zu ihm laufen – und dann hat er wieder alle Lebenspunkte.

LANMOLAS

Es ist verführerisch, mit dem Schwert nach den Köpfen zu schlagen – aber man weiß nie, wohin sie sich bewegen. Sicherer ist es, sie aus der Distanz mit dem Bogen oder Eis-Stab anzugreifen.

MOTHULA

Die Riesenmotte ist ebenso hässlich wie beweglich – während ihr aufpassen müsst, nicht in eine der Fallen auf dem Boden zu rennen. Obwohl ihr auch per Schwert effektiv seid, ist es komfortabler, Mothula mit dem Feuer-Zauberstab zu besiegen.

HELMASAUR-KÖNIG

Das ist der erste Boss, der euch in der Dunklen Welt begegnet. Erst wenn ihr seine Maske (per Hammer oder Bomben) entfernt habt, könnt ihr ihn mit Pfeilen oder Schwerthieben verwunden.

KHOLDSTARE

Per Feuerangriff (am besten per Bombos Medaillon) bekommt ihr den „kalten Starrer“ klein. Aber passt auf, wenn ihr per Feuer-Stab oder Schwert angreift, denn der Boden ist eisglatt.

VITREOUS

Haltet Abstand von diesem schwierigen Boss, denn der Schleim ist tödlich! Er wird euch mit seinen kleinen Augäpfeln attackieren – zerstört diese Stück für Stück (Aug' um Aug' ...), bevor ihr das große Auge mit Pfeil und Bogen ausschaltet.

GANON

Euer Erzfeind hat einen äußerst gefährlichen Dreizack. Weicht diesem aus und trefft den Unhold dann mit einem Rundumschlag. Sobald er einmal getroffen ist, müsst ihr den Raum erhellt lassen, um Ganon sehen zu können. Dann braucht ihr nur noch vier Treffer mit Silberpfeilen, und er ist Geschichte. Zumindest für diesen Serienteil.

VULTURE

KLASSIKER-CHECK

Arx Fatalis

Es gibt in der Geschichte der Computerspiele immer mal wieder Titel, die unsere kleine Welt nachhaltig beeinflussen und Wegbereiter für kommende Generationen von Spiele(r)n sind. Die Meilensteine. Die strahlenden Sterne am Firmament der Branche. Spiele, die das Attribut „Klassiker" auch wirklich verdienen. Ob *Elite, Dungeon Master, Wizardry, Tetris, Super Mario, The Legend of Zelda* oder *Monkey Island*. Spiele, die vor allem eines gemeinsam haben: Sie inspirieren.

So auch das bereits 1992 erschienene *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. Endlich wurde aus der klassischen 90-Grad-Kerkermatrix alter Rollenspiele ein echter Kunstkeller – mit Steigungen, und Abhängen, mit sanften Rundungen statt Ecken und Kanten. Ein Meilenstein der Spielegeschichte – und technische und spielerische Inspiration für andere.

Ideenvorlage war es unter anderem für die damals jungen Arkane Studios in Frankreich rund um Raphaël Colantonio. Mit ihrem Debut-Spiel *Arx Fatalis* schufen sie einen Nachfolger im Geiste zum 3D-RPG-Klassiker. Zwar wurde der Initialrelease von Bugs und Glitches geplagt, aber Publikum und Kritik liebten (und lieben) das Spiel bis heute.

Raphaël und sein Team hatten im Grunde nur ein Problem: Sie waren damals beim falschen Publisher. Die JoWooD AG, Anfang der 2000er durch den Börsengang mit mehr Geld als Verstand ausgestattet, kaufte so ziemlich alles, was bei „drei" nicht auf dem Baum war: komplette Entwicklerteams, Distributionsfirmen und eben auch Titel wie *Arx Fatalis*. Nur wenige Leute in der Firma erkannten das wahre Potenzial des Titels, und so wurde *Arx Fatalis* als Stealth-Release und Quartalszahlenfüller verheizt.

Noch dazu wurde Arkane vom österreichischen Publisher bei Vertragsverhandlungen zu einem potenziellen Nachfolger monatelang hingehalten. Bis dann Ubisoft den Entwickler unter Vertrag nahm, ihn aber etwas ganz anderes machen ließ.

Selbst heute wirkt *Arx Fatalis* wie ein kleiner Rollenspiel-Rohdiamant, allerdings einer, der mittlerweile durch diverse Updates, Fixes und die Mitarbeit der emsigen Community weitgehend geschliffen worden ist. Die Story ist simpel: Wegen eines drohenden Dauerwinters wurde die mittelalterliche Welt Arx komplett unter die Erdoberfläche verlegt. Dort hausen nun Menschen, Goblins, Trolle und allerlei anderes klassisches Fantasy-Volk. Wir spielen einen Protagonisten – zu Beginn klassisch aus Attributen wie Stärke und Skills in Objekt-Kunde, Zaubern oder Nahkampf gebastelt –, der aus einem Goblin-Gefängnis ausbricht. Nur mit einem Lendenschurz bekleidet, müssen wir uns zu einer Menschensiedlung durchschlagen. Natürlich gibt es jede Menge kleinerer Quests zu erledigen, NPCs, mit denen ihr Gespräche führen könnt und eine große Gefahr, die im Untergrund lauert, nebst Boss, den es zu beseitigen gilt.

Bis zum Finale lässt *Arx Fatalis* die RPG-Muskeln spielen. So gibt es ein knuffiges gestenbasierendes Zauberspruchsystem mit Runen. Oder eine Anschleichoption, ein Tagebuch mit Landkarten und Inventar, ein umfangreiches Skill-System und jede Menge Puzzles. Obendrauf kommt das kernige (Action-)Kampfsystem. Die klaren Hauptdarsteller des Spiels sind jedoch die düstere Atmosphäre und die achtstöckige Unterwelt selbst – mit klaustrophobisch-kleinen Kammern, riesigen Höhlen, fein verzierten Gebäuden und geschwätzigen NPCs. Selten hat mich ein einzelnes Labyrinth so in seinen Bann gezogen! *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Zaubern, was das Zeug hält …

Selbst nach modernen Maßstäben dürfte das gestenbasierte Zaubersystem eines der besten Magiesysteme aller Zeiten sein, weil es irgendwie wirkt, als würde man wirklich Magie wirken. Und das ganz ohne Touchscreen! Zwar ist die Ausführung komplexer Formeln teilweise etwas holprig und bedarf einiger Gewöhnung (und eines guten Gedächtnisses), aber hier entsteht ohne Frage das haptische Gefühl, wirklich zu zaubern. Wir überspringen Hogwarts und werden gleich zum Meister!



NSFW

Für den deutschen Markt wurden einige der atmosphärisch wichtigen Grafikdetails doch deutlich entschärft. Im Original konnte man mit seinem Schwert Gliedmaßen abtrennen und auch einiges an Blut auf den Bildschirm bringen – beides sucht man in der lokalen Version vergebens. Wir empfehlen deshalb die internationale Fassung von *Arx Fatalis* samt Guts & Gore: Hier liegen dann schon mal geköpfte Gefangene nebst Axt und Blut in den Kerkern herum. Von den zahlreichen Skeletten mal ganz zu schweigen.



Die Landkarten

Auch wenn die Karten des komplexen achtstöckigen Labyrinths, aufgeteilt in Komplett-Übersicht und die jeweilige Nahumgebung, nach heutigen Maßstäben nicht nur extrem hässlich sind, sondern auch noch recht unkomfortabel daherkommen – vor fast 20 Jahren waren sie keineswegs üblich und vor allem eine große Hilfe. Wie sonst sollte man sich in den verworrenen Gängen, Katakomben und Hallen der Unterwelt zurechtzufinden? Für einen flotten Überblick und zur Orientierung im Gewirr der Gänge reichte es allemal.



Skills machen den Helden

Eines der Highlights von *Arx Fatalis* ist das fantastische Skill-System, mit dem der Spieler seine eigene Figur individualisieren kann: Spielen wir einen schwertschwingenden Trottel? Dann kommen alle Punkte in die Stärke, und null in den Intellekt. Züchten wir uns doch lieber den ultimativen Zauberer? Oder einen flinken Bogenschützen, der mit verfeinerten Sinnen jede Falle aufspürt? Das RPG-System lädt zur Spielwiederholung ein – nur eben mit einer völlig neuen Figur, die dann auch anders erfolgreich ist.



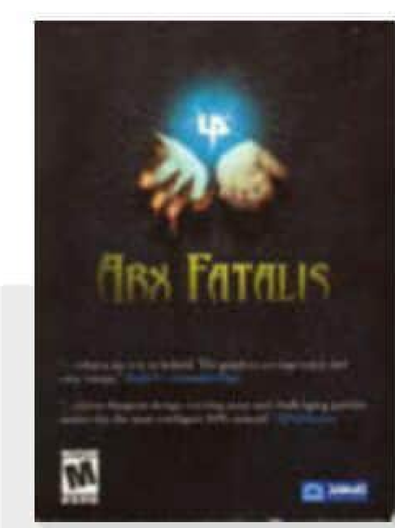
Die erste Rune

Zu den besten Momenten im Spiel zählt nicht nur die Flucht aus dem Gefängnis, sondern auch, wenn der Spieler seine erste Rune findet und somit das Zaubern erlernt. Aus dem mickrigen ersten Zauberstein, der das Symbol für einen einfachen Feuerzauber zeigt, wird im Verlauf des Spiels ein Arsenal an mächtigen Sprüchen mit kraftvollen Zaubern und sogar Runenkombinationen für tolle Buffs. Man muss zwar nicht gezwungenermaßen auf Magie setzen, aber es wäre schade, da es so viele Sprüche gibt.



Nichts für zarte Gemüter

Aller Anfang ist schwer: Rollenspiele in den Nuller-Jahren (oder früher) stellten noch eine echte Herausforderung dar. Der *Arx Fatalis*-Keller macht da keine Ausnahme. Der düstere Dungeon ist kein Vergnügungspark, und schon am Anfang des Abenteuers lauern hinter jeder dunklen Biegung tödliche Gefahren. Während unser Held nur mit einem abgenagten Knochen als Waffe ausgestattet ist und gerade mal die Schamgegend notdürftig verhüllt, droht die lokale Fauna mit tödlichen Bissen und Giften.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** WINDOWS
» **PUBLISHER:** JOWOOD AG
» **VERÖFFENTLICHT:** 2002
» **GENRE:** RPG

Was die Presse sagte …



PC Games, 8/2002: 83%
„Edelsteine schürfen, Tränke brauen, angeln, Brot backen, Leute bestehlen, eine Bank ausrauben – es sind die vielen Kleinigkeiten, die für immer neue Überraschungsmomente sorgen. *Arx Fatalis* schafft es trotz aller Linearität, eine spannende Geschichte zu erzählen und macht den Spieler zu einem wichtigen Teil davon.“ *(Georg Valtin)*

4Players.de, Juli 2002: 84%
„Alte *Ultima Underworld*-Jünger dürfen zum Freudensprung ansetzen: Arx Fatalis ist ein würdiger inoffizieller Nachfolger der Saga. Grafik, Sound, Rätseldichte und vor allem Atmosphäre sind auf sehr hohem Level.“ (*Paul Kautz*)

Was wir denken

Vor allem in Sachen Optik, Komfort und Schwierigkeit sind moderne Rollenspiele bekömmlicher. Aber in der Atmosphäre macht dem Oldie so schnell keiner was vor! Ich spüre die Feuchtigkeit der Wände. Atme den modrigen Geruch des Todes. Und freue mich über jeden neuen Skill-Punkt.

DAS INNENLEBEN DES NINTEN

ENDE DER 90ER PRAHLTE NINTENDO MIT „DER SCHNELLSTEN, LEISTUNGSSTÄRKSTEN KONSOLE DER WELT" UND MIT REVOLUTIONÄREN 3D-SPIELEN. WIR BETRACHTEN DAS GERÄT MIT VETERANEN JENER ZEIT AUS TECHNISCHER SICHT.

Im Jahr 1993 befand sich die Firma Nintendo in einer spannenden Position. Sie war zwar unzweifelhaft einer der Marktführer im Konsolenbereich, hatte aber ihr Quasi-Monopol von Ende der 80er verloren. Außerdem strebte die Branche bereits weg von 16-Bit-Geräten, die Konkurrenten standen in den Startlöchern: NEC hatte mit der PC Engine Erfolge in Japan vorzuweisen und schon den Tetsujin mit 32 Bit angekündigt, während Atari im August 1993 den Jaguar für eine Testphase über Weihnachten vorbereitete. Das viel gepriesene 3DO des früheren EA-Managers Trip Hawkins sollte ebenfalls zu den Feiertagen starten und hatte Rückendeckung vom Elektronikriesen Panasonic.

Die meisten dieser Projekte machten Nintendo wenig Sorgen, denn damals hieß der größte Rivale Sega. Von diesen beiden Branchengrößen hätte jeder das Zeug dazu gehabt, ein Gerät wie das Nintendo 64 zu entwickeln. Im September 1993 hatten beide ihre Verträge unterschrieben und die Ankündigungen gemacht: Nintendo würde sich mit Silicon Graphics Inc. (SGI) zusammentun, um Ende 1995 eine neue Konsole auf den Markt zu bringen, während Sega mit einem 32-Bit-Prozessor von Hitachi bereits ein Jahr früher dran sein wollte. Einen Monat später verkündete auch Sony, zuvor Partner von Nintendo beim SNES-CD-ROM, die Absicht, eine eigene Spielkonsole zu veröffentlichen.

Die Position als letzter Läufer war für Nintendo nicht unbekannt, da es beim SNES genauso gewesen war und es sich dennoch einen bedeutenden Marktanteil sichern konnte. Auch diesmal verfolgte die Firma die Taktik: nicht als Erste am Markt zu sein, sondern mit der besten Hardware zu punkten. So entstand schnell ein Hype um „Project Reality", wie der Arbeitstitel des Nintendo 64 lautete. Das offizielle Nintendo-Magazin schrieb sogar, dass man „mit SGI an Bord mit Bildern wie in *Abyss, Jurassic Park oder Terminator 2*" rechnen könne. Bei jeder Gelegenheit wurde außerdem betont, dass Segas nächste Plattform nur 32 Bit habe und nicht annähernd so leistungsstark wie ein SGI-System sein könne.

1994 hatte das System mit „Ultra 64" einen neuen Namen und mit Juni 1996 einen neuen Starttermin. Gemeinsam mit Midway wurden bestimmte Automaten in den Spielhallen nun als „Ultra 64" vermarktet, um den Fans die Wartezeit zu versüßen. „Hardware ist nun einmal kompliziert, und dies war eine komplett neue Plattform – neuer Chipsatz, neue CPU, neue GPU", erklärt uns Giles Goddard, der damals als Entwickler für Nintendo arbeitete. „Es gab kein Problem, das die Konsole verzögert hätte oder so etwas. Sie wollten es einfach ordentlich machen."

Als Projektleiter des geplanten Launch-Titels *Star Wars: Shadows of the Empire* saß kaum jemand näher an der Quelle als Eric Johnston. „Ich liebte die Hardware des N64. Mark Blattel und ich hatten ▶



» **[N64] Giles Goddard schuf das Animationssystem für *1080° Snowboarding*.**



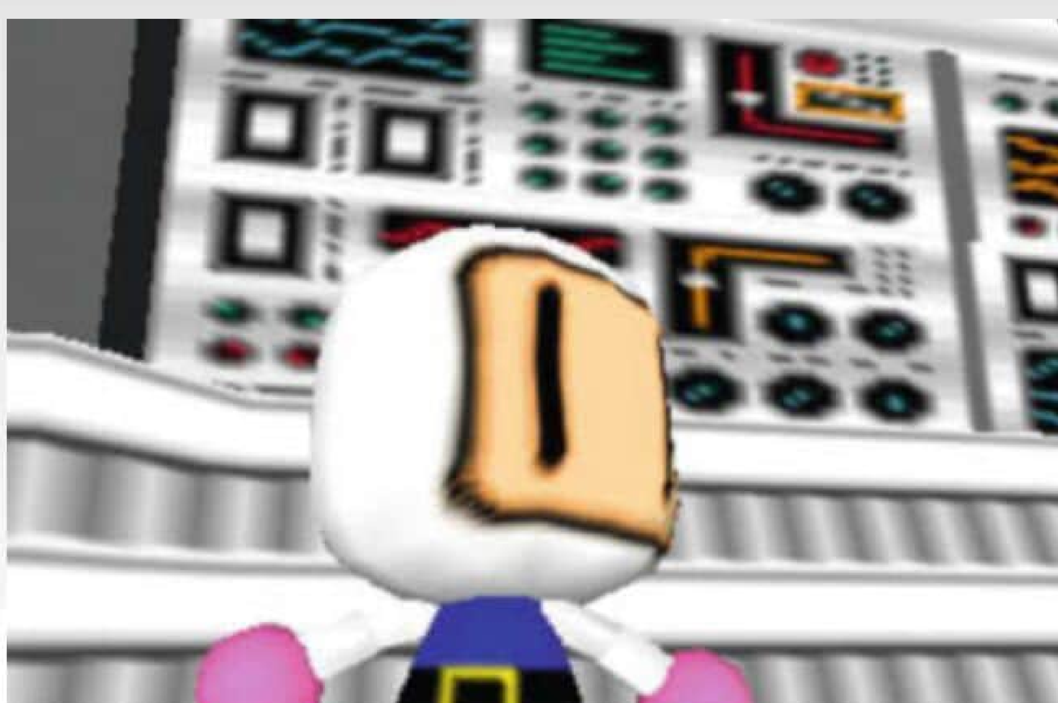
DO®64







» [N64] Wie hätte wohl *Star Wars Episode I: Racer* mit den ursprünglich geplanten 2 MB RAM ausgesehen?



» [N64] Große Texturen konnten durch bilineare Interpolation manchmal verwaschen aussehen.



» [N64] Viele 3D-Welten konnten so auf anderen Konsolen nicht repliziert werden.

GESPRÄCHSPARTNER



JES BICKHAM
Redakteur – *N64 Magazine*



ED BRYAN
Grafiker – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*



MATT FURNISS
Musiker – *Cruis'n Exotica, Excitebike 64*



CHRIS SUTHERLAND
Programmierer – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*



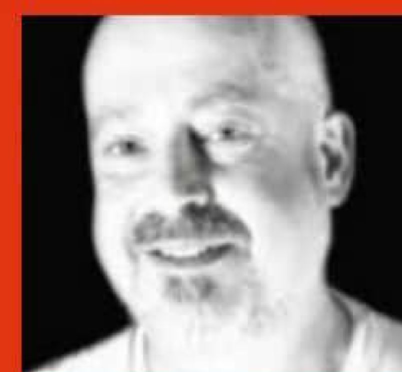
STEVE MAYLES
Grafiker – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*



LEE SCHUNEMAN
Leitung – *Diddy Kong Racing, Dinosaur Planet*



ERIC JOHNSTON
Projektleiter – *Star Wars: Shadows of the Empire, Star Wars Episode I: Racer*



MARK STEVENSON
Grafiker – *Donkey Kong 64*



AMIR LATIF
Programmierer – *Wetrix, Mario Artist: Paint Studio*



GILES GODDARD
Programmierer – *Super Mario 64, 1080° Snowboarding*

ein Büro bei SGI und kümmerten uns von dort aus darum. Damals konnte nur ein einziges Gerät das N64 simulieren: eine SGI Onyx für 250.000 Dollar! Das war eine lila-schwarze Box von der Größe eines kleinen Tisches, die ihren eigenen 16-Ampere-Anschluss brauchte", verrät er. Auch Giles erinnert sich daran: „Es gab ständig Änderungen, wir sahen die tatsächliche Hardware so gut wie nie. Da waren zwei Emulationsebenen: eine API, über die man sein Spiel nativ für die SGI-Hardware kompilieren konnte, und ein Emulator, für den man nur wenige Code-Änderungen machen musste.



» [N64] Bei Lee Schunemans Ideen spielten Hardware-Begrenzungen zunächst keine Rolle.

Für die damaligen Verhältnisse war die mit 93,75 MHz getaktete CPU des N64 ziemlich leistungsstark; sie konnte pro Sekunde 125 Millionen Instruktionen ausführen. Zum Vergleich: bei der PlayStation waren es etwa 30 MIPS. Doch brachte die 64-Bit-Technologie auch tatsächlich praktische Vorteile mit sich? „So gut wie keine", bedauert Giles. „Für mich war das mehr Marketing als alles andere. Eine Fließkommazahl hat 32 Bit, und für 3D-Mathematik braucht man normalerweise keine 64-Bit-Fließkommazahlen, besonders nicht damals. Alle Spiele liefen im 32-Bit-Modus. Mit 32 Bit kann man wie viel Speicher adressieren, 4 GB? Das Teil hatte überhaupt nur 4 MB!"



Amir Latif stimmt dem zu: „Es gab tatsächlich nicht so viel Speicher, den man adressieren hätte können, und der Bus war gar nicht so breit. Es gab einen 32-Bit- und einen 64-Bit-Modus, aber in Wirklichkeit haben wir den 64-Bit-Modus nie angefasst, da er viele Nebenwirkungen hatte, etwa 8-Byte-Zeiger statt 4-Byte-Zeiger."

Chris Sutherland ergänzt: „Wir wurden mit zahlreichen Neuheiten konfrontiert, mit denen wir uns erst anfreunden mussten. Bisher hatten wir immer in Assembler programmiert und mussten uns daher auch jedes Mal mit dem Prozessor vertraut machen – ob nun beim NES, SNES oder Game Boy. Ich denke also, es war schon ein großer Sprung, mit C plötzlich in einer höheren Programmiersprache zu entwickeln. Dabei waren viele Dinge zu berücksichtigen und neu zu lernen."

Er nennt auch noch weitere Probleme: „Dazu kam noch der Wechsel zu drei Dimensionen, zum Beispiel bei der Kameraführung und derartigen Dingen. Damit kannten wir uns nicht aus. Früher hatten wir auch immer auf PC-Entwicklungssystemen gearbeitet – nun mussten wir Workstations von SGI benutzen, auf denen kein Windows als Betriebssystem lief, sondern ein angepasstes Unix."

Eine Besonderheit des N64 war der Reality-Coprozessor, kurz RCP, der sich nicht nur um die Grafik, sondern auch um Ein- und Ausgabeoperationen kümmerte. Mit seinen Hardware-Features war er der Schlüssel zur besonderen Optik der N64-Spiele. Eric beschreibt den Chip: „Ich mochte besonders den integrierten Z-Buffer, das trilineare Mip-Mapping und die Fließkommaeinheit. Heute kommt niemand ohne aus, aber damals waren das Neuheiten, die es nirgendwo sonst gab – auch nicht auf teuren Heim-PCs!"

IN NEUEM GLANZ



SUPER MARIO 64

Nintendo verabschiedete sich von den größtenteils linearen Hindernisrennen der vorherigen Teile und erdachte neuartige 3D-Umgebungen, die wie eigenständige Spielplätze anmuteten. Jeder Abschnitt bot mehrere Ziele, sodass man alle gründlich erkunden musste.



MARIO KART 64

Von den Fesseln der flachen Strecken befreit, die aufgrund des Mode 7 des SNES notwendig gewesen waren, konnte Nintendo Sprünge und Schwellen ebenso einbauen wie kreative Hindernisse in Form von Felsbrocken, die von steilen Klippen herabfielen, oder Ähnliches.



ZELDA: OCARINA OF TIME

Bei *Zelda* wurde die Ansicht aus der Vogelperspektive durch eine 3D-Optik ersetzt. Beim Kampf erdachte sich Nintendo ein kongeniales Zielsystem, mit dem der Spieler die Kamera auf einen einzelnen Feind aufschalten und Bewegungen relativ zu diesem durchführen konnte.



STAR FOX 64

Bei *Star Fox 64* gab es nur geringfügige Innovationen, da der Vorgänger bereits eines der wenigen 3D-Spiele für das SNES gewesen war. Natürlich steigerten sich der Detailgrad der Grafik, die Bildrate und die Komplexität der Umgebungen deutlich.

Eric fährt fort: „Wenn man die Grafik des N64 mit anderen zeitgenössischen Systemen vergleicht, erkennt man den Unterschied sofort." Amir stimmt ihm zu: „Besonders im Vergleich zur PlayStation war das N64 überlegen. Z-Buffer, Antialiasing, bilineare Texturinterpolation, Mip-Mapping, Environment Mapping, Nebel – als das gab es bei der Konkurrenz nicht. Leider hatte das auch seinen Preis, sodass das N64 bei sehr vielen Polygonen gerne mal in die Knie ging."

Auch Rare hatte anfangs mit der Performance des Geräts zu kämpfen. „Wir versuchten zu Beginn immer, den Z-Buffer nicht zu benutzen, da er nur 80 % der Objekte in der richtigen Reihenfolge zeichnete und 20 % nicht. Am Ende einigten wir uns aber doch darauf, ihn zu verwenden", erinnert sich Ed Bryan. „Der Z-Buffer zerrte extrem an der Bildrate, aber ohne ihn ging es nicht, wie wir herausfanden", ergänzt Steve Mayles in Bezug auf einen Vorläufer von *Banjo-Kazooie*. „Man lief über eine Brücke und alles sah toll aus. Sobald man aber die Kamera nur leicht bewegte, poppte plötzlich irgendein Riesenteil direkt vor dem Spieler auf."

Obwohl Rare dank Titeln wie *Donkey Kong Country* und *Killer Instinct* bei 3D-Grafik damals führend war, musste auch dieses Studio für den N64 viel dazulernen. „Bei der 3D-Grafik für *Donkey Kong Country* hatten wir noch NURBS *[nicht-uniforme rationale B-Splines, Anm. d. Red.]* verwendet, was sich vollkommen von der neuen 3D-Welt mit ihren Polygonen und Kanten unterschied", erläutert Steve. „Man musste mehr Regeln beachten, weil es in Echtzeit berechnet wurde, während bei NURBS alles vorab gerendert war. Wenn bei Polygonen etwas nicht stimmte, sah es auch im Spiel falsch aus."

Dennoch waren die Erfahrungen mit NURBS nützlich, um Texturen zu erstellen, was eine ganz eigene Herausforderung darstellte – so berichtet Ed uns: „Ecke für Ecke einfärben, Dreieck für Dreieck texturieren – es war eine andere Welt als heute. Wir entschieden uns für so wenige Texturen wie möglich", erinnert er sich. „Was sich im Nachhinein als richtige Entscheidung herausstellte, denn schattierte Dreiecke kann man wunderbar hochskalieren, während Texturen dann verwaschen", fügt Chris hinzu.

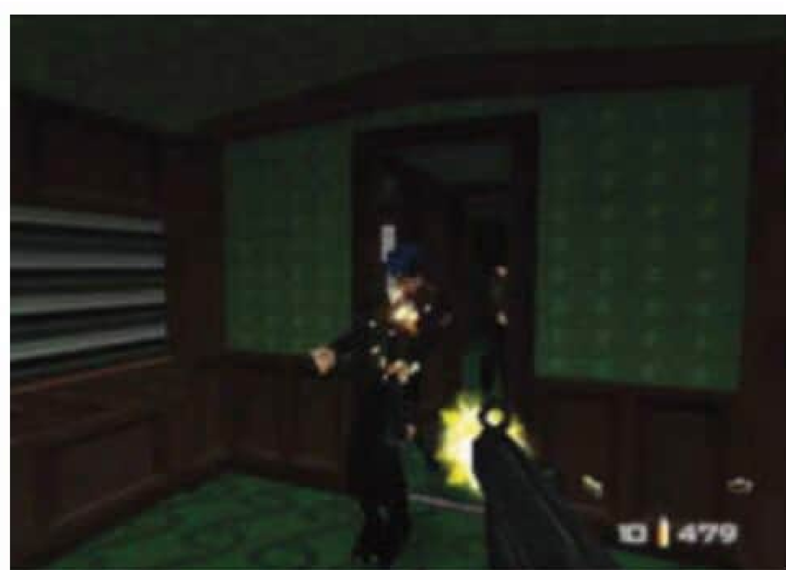
Die Herangehensweise an das Thema Speicher folgte einem ähnlich flexiblen Modell wie beim Coprozessor. Frühere Konsolen hatten für jede Aufgabe einen eigenen Speicher, also für Hauptspeicher, Video und Audio. Beim N64 gab es eine einheitliche Architektur, sodass Entwickler die 4 MB des Systems aufteilen konnten, wie sie wollten. „Bis dahin musste man immer mit Adressbereichen und DMA-Speicher hantieren. Nun war alles unter einem Dach – einfach fantastisch!", findet Giles. „Im Grunde gab es drei Bereiche: das ROM, das RAM und den Grafikspeicher. Es gab also immer noch einen Grafikbereich des Speichers, aber trotzdem war alles Teil des Hauptspeichers und man konnte immer alles adressieren. Das war einer der großen Vorteile bei dieser Architektur." ▶

WIE BESTEHENDE SPIELEREIHEN DIE MÖGLICHKEITEN DES N64 NUTZTEN.



POKÉMON STADIUM

■ Auch wenn die *Pokémon*-Spiele für Handhelds großartig waren, konnten sie Kinder grafisch nur wenig begeistern, die vom Anime Besseres gewohnt waren. Die neue 3D-Darstellung der Monster, die man von der Game-Boy-Cartridge importieren konnte, war ein anderes Kaliber.



GOLDENEYE 007

■ Frühere Bond-Titel waren selten herausragend, sodass dieser Shooter von Rare fast schon eine Offenbarung für Fans darstellte. Über die vier Controller-Ports konnte man sich mit Freunden als May Day, Baron Samedi, Oddjob oder Beißer spannende Duelle liefern.



DONKEY KONG 64

■ Auch wenn sich die 3D-Figuren von Kongs Klan nun endlich auch in einer 3D-Welt bewegen konnten, kam die größte Verbesserung der N64-Ära aus der Sound-Abteilung. Der Rap wäre auf dem SNES nie möglich gewesen, und wer ihn einmal gehört hat, vergisst ihn nie wieder.





DAS ANDERE N64

Die wahre Geschichte der Ultra-64-Titel.

Regelmäßige Arcade-Besucher hatten Mitte der 90er vermutlich dort ihren ersten Kontakt mit dem heiß erwarteten Ultra 64. Sowohl *Killer Instinct* von Rare als auch *Cruis'n USA* von Midway erschienen 1994 und legten Wert auf die Feststellung, dass sie auf der Technologie basierten, die in Nintendos neuer Konsole stecken würde. Einige Jahre zuvor hatte das Neo Geo bereits Spielhallengefühl für zu Hause geboten – würde dies nun erneut möglich werden, diesmal zu einem bezahlbaren Preis?

Kurz gesagt, nein. Denn trotz anderslautender Vermarktung lief *Cruis'n USA* auf einer CPU von Texas Instruments und einem speziellen 3D-Chip, die beide nichts mit der Hardware des N64 zu tun hatten, die ja von SGI produziert wurde. Kurz nach dem Start des Spiels sickerte diese Erkenntnis durch – das Heft *GamePro* schrieb dazu: „*Cruis'n USA* wurde entwickelt, bevor es überhaupt Entwicklungswerkzeuge für Ultra 64 gab." Die spätere Umsetzung für das N64 sah zwar im Großen und Ganzen recht ähnlich aus, litt jedoch unter einer geringeren Auflösung und instabilen Bildrate.

In derselben Ausgabe der *GamePro* stand auch, dass das einzige Studio auf der Welt mit Ultra-64-Entwicklungswerkzeugen Rare sei. Die Werbung für *Killer Instinct* behauptete, dass es „1995 für zu Hause verfügbar" sein werde, und zwar „nur für das Nintendo Ultra 64". Weit gefehlt, denn die Platine des Automaten hatte zwar mit dem MIPS R4600 einen nahen Verwandten des R4300i des N64 als CPU, doch sie besaß keinen RCP-Coprozessor und stattdessen eine Festplatte. Außerdem wurde der Titel wegen des verspäteten Starts des N64 zuerst auf SNES und Game Boy portiert und *Killer Instinct 2* kam in die Spielhalle, bevor 1997 endlich *Killer Instinct Gold* für das N64 erschien.

Obwohl die Speicherarchitektur des N64 nicht unbedingt die schnellste war, stellte dies für Giles kein größeres Problem dar. „Da war eher die Cache-Größe der Engpass, die war nämlich ziemlich mickrig. Für Texturen waren es 4 KB und irgendwas richtig Sinnloses wie 16 Ecken. Daher musste man Triangle Stripping und alle möglichen anderen schlauen Dinge tun, um das Optimum herauszuholen."

Ein weiterer ungewöhnlicher Aspekt am RAM war das neunte Bit, das für Grafikfunktionen reserviert war – und das Eric gerne für andere Zwecke missbrauchte. „Ihr wisst vielleicht, dass ursprünglich nur 2 oder 2,5 MB RAM geplant waren, ein 9-Bit-DRAM. Die CPU hatte darauf nur mit acht Bits pro Byte Zugriff, also schrieb ich einen ziemlich grenzwertigen Treiber, mit dem man das neunte Bit als Extraspeicher nutzen konnte. Ich meine, hey, das waren immerhin 280 KB mehr Speicher, abzüglich des Frame Buffers, die man als Textur-Cache oder für Sounds nutzen konnte", schmunzelt er. „Stolz zeigte ich Nintendo meinen Code. Kurze Zeit später erhöhten sie den Speicher auf 4 MB und schrieben mir eine E-Mail mit den Worten ‚bitte sehr' und ‚verwende deinen Hack bloß nie wieder, besonders nicht in einem Spiel, das ausgeliefert wird!'"

Was den Sound betraf, so benutzte das N64 CPU und RCP, um Samples abzuspielen. Dies war zwar ein Quantensprung im Vergleich zum SNES, hatte im Vergleich zu Mitbewerbern jedoch auch einige schwere Nachteile. „Das N64 hatte mehr RAM für Audio und konnte Daten viel schneller laden als eine PlayStation von CD", erklärt Matt Furniss, ein Veteran der Videospielmusik. „Die meisten PlayStation-Spiele hatten jedoch CD-Audio, und so stand das gesamte Audio-RAM für Soundeffekte zur Verfügung, wohingegen er beim N64 für beides reichen musste. Am Ende klang also die PlayStation besser – mehr Soundeffekte, höhere Sample-Rate. Dafür konnte auf dem N64 die Musik dynamischer sein und sich der Situation anpassen."

Doch auch große Samples stießen irgendwann an eine Grenze – so hatte etwa *Tony Hawk's Pro Skater 2* auf dem N64 eine reduzierte Auswahl an Songs, denn jeder davon bestand aus zusammengesetzten, langen Samples, die sich wiederholten.

Leider erwiesen sich Module nicht nur beim Sound als Bremse. Das Laden von CD-ROM war bei den Konkurrenzmodellen von Sega und Sony zwar langsam, ermöglichte aber eine durchweg hochwertige Präsentation, etwa durch Vollbildvideos oder Sprachausgabe.



» [N64] Giles Goddard erstellte das interaktive Antlitz von Mario in rund zwei Monaten.

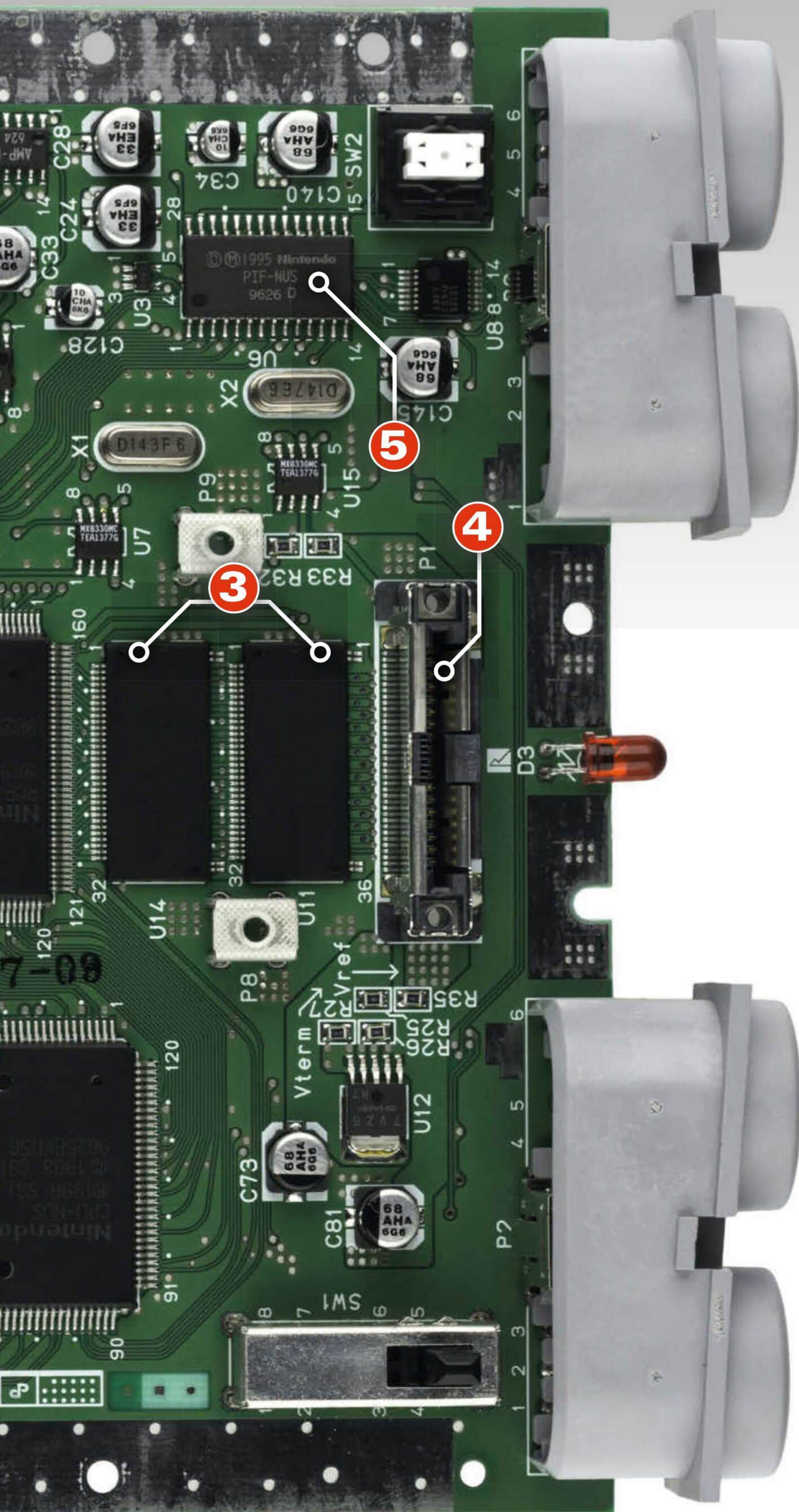


» [N64] Ohne den Mehrspielermodus hätte *Super Smash Bros* wohl deutlich weniger Fans.



» [N64] Da auf das Modul keine langen Videosequenzen passten, benutzte *WWF No Mercy* Standbilder.


» [N64] Auch wenn N64-Spiele dank der Hardware sehr gut aussahen, kam es manchmal zum Abfall der Bildrate.







UNTER DER HAUBE

Die Hauptplatine des N64 aus der Nähe.

CPU-NUS

1 Die CPU des N64 ist ein MIPS R4300i mit 93,75 MHz, der sowohl 32- als auch 64-Bit-Operationen ausführen kann und eine in den Chip integrierte Fließkommaeinheit besitzt.

RCP-NUS

2 Dies ist der Reality-Coprozessor mit dem Reality Signal Processor und dem Reality Display Processor. Seine Aufgaben sind Grafik, Sound und Eingabe-/Ausgabe-Operationen.

RDRAM

3 Der Speicher des Systems beläuft sich auf 4,5 MB und ist mit dem RCP über einen 9 Bit breiten Bus verbunden. Das neunte Bit kann nur für bestimmte Zwecke von der GPU genutzt werden.

SPEICHER-ERWEITERUNG

4 Durch ein Erweiterungspaket können auf diesem Steckplatz weitere 4,5 MB RDRAM nachgerüstet werden. Wenn weder dies noch ein Terminator vorhanden ist, bootet das N64 nicht.

PIF-NUS

5 Die Peripherie-Schnittstelle hängt am RCP und verarbeitet Eingaben, beispielsweise von Controllern. Außerdem kommuniziert er mit dem CIC-Sicherheitschip, der Raubkopien verhindern soll.

GERÜSTBAU MIT MARIO

Die grafischen Elemente einer berühmten N64-Szene.

HINTER DER TÜR

1 Hinter dieser Tür ist nichts Sichtbares, da jeder Raum erst dann geladen wird, wenn Mario in Reichweite kommt – um Speicherplatz zu sparen. Rechts unten seht ihr, wie nahe er herankommen muss.

GELÄNDER

2 Dieses dekorative Beispiel zeigt, welche Wirkung man mit kleinen Mitteln erreichen kann – es handelt sich lediglich um zwei Dreiecke und eine 32 x 32 Pixel große Textur, die wiederholt wird.

SONNENTEXTUR

3 Die Sonne besteht aus acht Dreiecken, die in einem Quadrat angeordnet sind. Die Textur ist symmetrisch, also wird nur ein Viertel gespeichert und der Rest durch Spiegelung erzeugt.

MÜNZEN

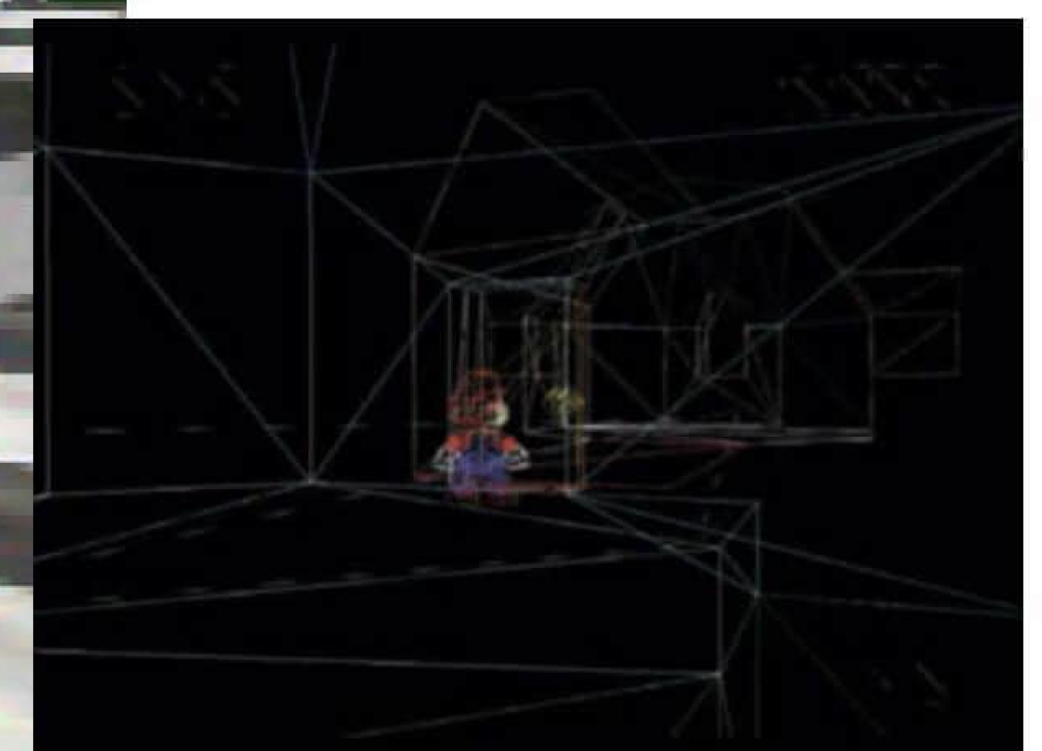
4 Voll modellierte Münzen wäre Ressourcenverschwendung, weshalb sie durch vorgerenderte Sprites dargestellt werden. Die Textur wird in Graustufen gespeichert und nachkoloriert.

MARIOS KÖRPER

5 Unser Held bekommt mit Abstand die meisten Polygone der ganzen Szene ab. Die meisten sind einfach schattierte Polygone, die Augen, Haare und Kleidung allerdings mit Texturen.











Viele Studios, insbesondere Squaresoft, empfanden ROM-Cartridges als zu große Einschränkung und wechselten zur Konkurrenz. Andere wiederum ließen sich von den geringeren Herstellungskosten der CDs locken, die es ihnen erlaubten, Spiele mit deutlich niedrigerem finanziellen Risiko oder zu einem günstigeren Preis auf den Markt zu bringen.

Die neue Nintendo-Konsole lieferte auch bei den Schnittstellen Innovationen. Die vier Controller-Anschlüsse setzten einen neuen Standard und machten aus Titeln wie *GoldenEye* oder *Mario Kart 64* erst die Klassiker, die sie sind. Noch drastischer fielen die Neuerungen beim Controller selbst aus: Der zentrale Analogstick des dreizackigen Geräts erlaubte eine genauere Kontrolle von Richtung und Geschwindigkeit der Fortbewegung. „Ich hatte das Glück, sehr eng mit der Leitung von Nintendo zusammenzuarbeiten und verstand, dass sie auf spielerische und überraschende Interaktionen setzten und eine Hardware wollten, die dies auf einfache Art ermöglichte", sagt Lee Schuneman. „Es war ein Controller-Design sowohl mit Blick in die Zukunft (3D) als auch mit Verbindung zur Vergangenheit (2D). Es berücksichtigte, dass die Spieler Zeit brauchen würden, um sich an die Veränderung zu gewöhnen, dass 3D-Welten die neue Norm waren. Konzepte des N64-Controllers finden sich noch heute in allen Controllern. Ich mochte immer, dass Nintendo die Hardware um die Spiele herum baut und nicht nur Technik um der Technik willen."

Lee fährt fort: „Ich bin an die Entwicklung der Spiele nie mit der Hardware im Hinterkopf herangegangen, sondern immer mit einer Idee, für deren Realisierung wir alles gaben. Natürlich stößt man wieder und wieder an Grenzen, aber wir fanden immer einen Weg, sie zu überwinden. Rare hatte viele großartige Software-Entwickler, die sich nie mit irgendeiner technischen Begrenzung zufriedengaben."



» [N64] Die Musik von *Excitebike 64* war laut Matt Furniss untypisch für die Fähigkeiten des N64.

So erinnert er sich auch eher an Menschen als an die Hardware. „Im Nachhinein ist es ziemlich beeindruckend, mit wie vielen Entwicklern von Weltrang ich es in den Jahren des N64 zu tun hatte: Miyamoto, Iwata, Ken Lobb. Oder mit den Gründern von Rare."

Als das N64 schließlich in die Jahre kam, gab es einige Versuche, seine Fähigkeiten zu erweitern. Das 64DD war ein Laufwerk, das proprietäre Disketten mit 64 MB Kapazität nutzte, die auch Daten abspeichern konnten. Es wurde der Öffentlichkeit zuerst 1996 auf einer Messe vorgestellt, verzögerte sich dann aber stark, ohne dass weitere Informationen folgten. Laut Amir, der damals an *Mario Artist: Paint Studio* arbeitete, wurde nicht nur die Öffentlichkeit im Dunkeln gelassen: „Die Erinnerung an das 64DD weckt bei mir gemischte Gefühle. Manchmal dachte ich, es würde nie mehr erscheinen. Während meiner ganzen Arbeit, vielleicht drei oder vier Jahre lang, bekamen wir nie auch nur einen Prototyp zu sehen." Im Dezember 1999 erschien das 64DD schließlich in Japan, bekam aber nur sehr wenige dedizierte Software wie *Doshin the Giant, F-Zero X Expansion Kit* oder *SimCity 64.*

Allerdings lag dem 64DD etwas bei, das weit wichtiger werden sollte als das Laufwerk selbst – das Expansion Pak (ohne „c"). Dieses Einsteckmodul verdoppelte das RAM der Konsole und wurde von Dutzenden Spielen unterstützt. Die meisten nutzten es, um eine höhere Auflösung anzubieten, doch manche auch für zusätzliche Inhalte wie bei *San Francisco Rush 2049*. Die ehrgeizigsten drei Titel waren *Donkey Kong 64, Perfect Dark* und *The Legend of Zelda: Majora's Mask,* die alle das Expansion Pak voraussetzten. ▶



» [N64] Auch mit dem Expansion Pak wäre *Dinosaur Planet* zu viel für das N64 gewesen.



» [N64] Dieses Gebiet von *Donkey Kong 64* nutzt dynamische Beleuchtung mit Hilfe des Expansion Paks.



» [N64] Bilineare Filterung half dabei, riesenhaft vergrößerte Pixel bei Nahkämpfen zu vermeiden.





» [N64] Trotz aller Innovationen machte das N64 auch aus etablierten Ideen großartige Titel.



» [N64] Um die Spielerschaft nicht zu spalten, setzten nur wenige Titel das Expansion Pak voraus.



» [N64] Vorgerenderte Sprites in 3D-Welten waren beim N64 an der Tagesordnung.

Mark Stevenson erinnert sich daran, dass sich das Expansion Pak positiv auf die Levelgröße von *Donkey Kong 64* auswirkte, es jedoch auch für kreativere Zwecke zum Einsatz kam: „Wir hatten oft dynamische Beleuchtung, die rechenintensiv und schwer zu programmieren war. Einer unserer Entwickler schrieb ein System, das alle Farbveränderungen aufzeichnete, wenn man etwa in eine Höhle mit einer hin und her schwingenden Lichtquelle lief. Danach konnte man das dann als Animation abspielen, statt es dauernd neu zu berechnen. Das führte zwar beim Eintreten zu einem leichten Ruckler, aber danach blieb alles schön flüssig."

Doch auch mit mehr Speicher stießen die Entwickler bald an technische Grenzen – wie etwa die geleakte Demo von Rares unveröffentlichtem *Dinosaur Planet* beweist. Lee sagt: „Ich glaube, sie lief nur mit 15 Bildern pro Sekunde, also hatten wir es klar übertrieben! Aber genau wie bei *Diddy Kong Racing* wollten wir nur unsere Vision umsetzten und uns nicht um technische Begrenzungen scheren. Als ich *Dinosaur Planet* auf einem großen Beamer bei Rare vorführte, war auch der frühere Chef von Nintendo of America, Arakawa-san, anwesend. Da gab es viel Applaus – ein toller Moment für das Team."

Nach der Einstellung des Projekts fokussierten sich viele der Kollegen auf den Nachfolger des N64, der bereits im Gespräch war, und entwickelten Titel wie *Star Fox Adventures, Resident Evil Zero* oder *Eternal Darkness: Sanity's Requiem.*



» [N64] Während der Programmierung von *Star Wars: Shadows of the Empire* entwickelte sich die SGI-Hardware immer weiter.

Auch wenn das Nintendo 64 eine leistungsstarke Konsole mit vielen modernen Features war, konnte es den Erfolg des SNES nicht wiederholen, das zur meistverkauften Konsole seiner Generation avanciert war. So musste sich Nintendo dem neuen Mitbewerber Sony geschlagen geben und wurde vom Anführer zum Verfolger. Besonders schwer tat sich das N64 im heimatlichen Markt in Japan, wo sich der Mangel an Rollenspielen dafür bemerkbar machte – Nintendo verkaufte dort sogar weniger Einheiten als Sega mit dem Saturn! Abgesehen davon gab es auch weniger Software für N64 – knapp 400 Titel im Vergleich mit etwa 1.000 für den Saturn und rund 4.000 für PlayStation. Obwohl Nintendo Gewinne machte, sah die Konsole nicht gerade nach einem Erfolg aus.



» [N64] Späte Titel wie *Sin & Punishment* sahen auch ohne Expansion Pak großartig aus.







» [N64] Die N64-Umsetzung von *Resident Evil 2* füllte eine komplette 64-MB-Cartridge aus.

Das Erbe und den Einfluss von Nintendos N64 kann man allerdings kaum überschätzen. Erstens war das Gerät maßgebend für das zukünftige Design von Konsolen-Hardware. Wie Lee betont, übernahm jeder Hersteller Konzepte des N64-Controllers, auch wenn dessen eigenwillige Dreizackoptik eine einmalige Sache blieb. Außerdem wurden vier Controller-Anschlüsse zum Standard, zumindest so lange, bis drahtlose Verbindungen sie überflüssig machten.

Was noch viel wichtiger ist: Das N64 trug wie keine andere Konsole zur Weiterentwicklung der 3D-Grafik bei. Es war den Konkurrenten PlayStation und Saturn mit ihren klobigen Texturen und zittrigen Wänden grafisch einen Schritt voraus, und seine Spiele liefen stabiler und zuverlässiger. Das N64 kam zu einer Zeit, in der die Entwickler noch nicht sicher waren, wie sie das Thema 3D angehen sollten, und lieferte in vielerlei Hinsicht Vorlagen, an denen sich der Rest der Branche orientierte. Es spricht für sich, dass Nintendo die Konzepte der N64-Teile von *Zelda* oder *Super Mario* später für den GameCube kaum veränderte.

Seit 25 Jahren hat das N64 seinen festen Platz in der Videospielgeschichte. Das Gerät wurde von Experten aus dem 3D-Bereich konzipiert, die Technik nicht als Verkaufsargument betrachteten, sondern damit einen echten Nutzen für den Spieler erreichen wollten. Die 3D-Grafik hob die Erwartungen der Spieler an die weitere technische Entwicklung spürbar an. Außerdem bot das N64 neuartige Steuerungsoptionen und neue Möglichkeiten der Level-Gestaltung. Auch wenn es nicht die beliebteste Plattform jener Generation war, wies das Nintendo 64 definitiv den Weg in die 3D-Zukunft. *



FAN-ARTIKEL

Jes Bickham vom *N64 MAGAZINE* erinnert sich an die Konsole.

RG: Wie war es, N64-Spiele zum ersten Mal zu sehen?
JB: Das erste Spiel, das ich selbst antesten durfte, war *Super Mario 64*. Das war umwerfend – die 3D-Grafik, die Bewegung, die Dynamik und das Gefühl von Freiheit. Man kann den Übergang von 2D zu 3D kaum überbewerten, so wie er in diesem Spiel präsentiert wurde! Es fühlte sich wie eine Botschaft aus der Zukunft an: Diese Konsole kann dies, jenes und das auch noch!

RG: Welches war für dich das technisch beeindruckendste Spiel?
JB: Anfangs vielleicht *Wave Racer 64*. Das Wasser, wie klotzig es heute auch aussehen mag, war doch bemerkenswert. Und dieses Spielgefühl! Auch *Perfect Dark* war hervorragend, auch wenn es manchmal den eigenen Erwartungen nicht standhalten konnte.

RG: Wie wichtig waren die vier Controller-Ports für den Erfolg der Plattform?
JB: Unverzichtbar! Das beweisen die Hunderte oder Tausende von Stunden, die wir im Büro *Mario Kart 64*, *Smash Brothers* oder *GoldenEye* im Multiplayer gespielt haben. Wir spielten in jeder einzelnen Mittagspause! Und Ähnliches fand ja in den Kinder- oder Wohnzimmern rund um den Globus statt. Die Mehrspieler-Erfahrung auf dem N64 war fantastisch – einfach nur den Controller einstecken und loslegen.

RG: Das *N64 Magazine* war damals sehr vom Expansion Pak begeistert. War das gerechtfertigt?
JB: Es war schon aufregend und bot Gelegenheit zur Replik auf die schlechte Presse, die das N64 damals bekam. Natürlich wurde uns der Mund wässrig, sobald Nintendo irgendetwas Neues ankündigte. Aber verwaschene Texturen waren schon immer ein Kritikpunkt gewesen, und dann kam *Turok 2* und sah unfassbar gut aus. War der Hype gerechtfertigt? Vermutlich nicht, aber er stand als Zeichen für unsere Liebe zum N64 und seinen Spielen. Und schließlich konnte man nur mit dem Expansion Pak *Perfect Dark* richtig genießen.

RG: Was war das Besondere am *N64 Magazine*?
JB: Wir alle liebten Nintendo. Ich will damit sagen: Wir liebten Nintendo tatsächlich, und diese Leidenschaft und den Enthusiasmus konnten die Leser spüren. Außerdem waren wir ehrlich – wie jeder weiß, der unsere Tests zu *Superman 64* oder *Mortal Kombat Mythologies* gelesen hat. Die Leute glaubten und vertrauten uns, egal ob wir enttäuscht waren oder in Begeisterungsstürme ausbrachen. Wir hatten einige der besten Autoren überhaupt. Jeder Tag war magisch für uns, und das spiegelte sich auf den Seiten des Hefts. Eine tolle Zeit!



Ultimative Herausforderung für jeden Sammler

Die Ultima-Serie

Die Hauptserie von *Ultima* (also *I* bis *IX*) ist nur ein Ausschnitt des Gesamtwerks, aufgrund der inhaltlichen Güte und der aufwendigen Packungsbeilagen aber ein besonders schönes Sammel-Ziel.

Von Tobias Hübner



» Gerade die Packungsbeilagen – hier die „Trinkets" – machen die *Ultima*-Serie zu einem Leckerbissen für Sammler.

U*ltima*-Liebhaber haben es schwer. Wohl keine andere Spieleserie ist derart umfangreich, dass man einen über 800 Seiten starken „Collectors Guide" erwerben kann, um sich mit allen Spin-offs, Erweiterungen, Büchern und Collectibles jeder Art vertraut zu machen. Nur sehr wenige Sammler können also von sich behaupten, eine wirklich vollständige Ultima-Sammlung zu besitzen. Extrem seltene Ableger, etwa *Ultima: Escape from Mt. Drash* für den Commodore VC 20, sind so rar, dass der dazugehörige Wikipedia-Artikel jedes verkaufte Exemplar einzeln auflistet.

In diesem Full Set geht es daher nur um den harten Kern der Serie, also die zehn Spiele von *Ultima I* bis *IX* (*Ultima VII* bestand aus zwei Teilen). Sie erschienen zwischen 1981 und 1999. Bei Sammlern sind diese Rollenspiele vor allem deshalb beliebt, weil die beigelegten Handbücher und Stoffkarten nicht nur eine hochwertige Beigabe, sondern aufgrund der darin enthaltenen Hinweise ein unverzichtbarer Teil des Spielerlebnisses sind. Dazu kommt in der Regel noch ein Goodie wie ein Ankh oder ein „Mondstein".

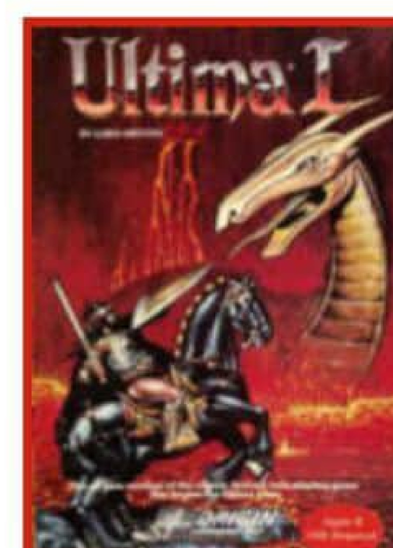
Darüber hinaus sind vor allem *Ultima III* bis *VII* trotz der heute veralteten Grafik herausragende Spiele, die in ihrer Story komplexe Themen wie Tugenden (*Ultima IV*), deren Perversion (*Ultima V*), Rassismus (*Ultima VI*) und religiösen Fanatismus (*Ultima VII*) verhandeln.

Die Serie von Richard Garriott war zudem mehr als nur einmal Trendsetter für die Spieleindustrie. Teil zwei war das erste Spiel überhaupt, das in einer Pappschachtel (unter



» *Ultima* benutzte bis Teil 6 sogenannte Kachelgrafik (hier Teil 5 auf PC), dann Isometrie-Perspektive und zuletzt 3D.





1981
ULTIMA I

Für *Ultima I* hat Richard Garriott viel Code aus dem Vorgänger *Akalabeth* übernommen und verbessert. Es war das erste kommerzielle Spiel, dessen Grafik sich aus Kacheln zusammensetzte.



PC-Spielern auch liebevoll „Big Box" genannt) mit Stoffkarte erschienen ist, Ultima *IV* wich vom damals üblichen „Held tötet Monster"-Schema ab. Und die detaillierte Spielwelt von *Ultima VII* ist bis heute beeindruckend. *Ultima IX* schließlich, obwohl weder technisch noch im Spieldesign wirklich zu Ende programmiert, brachte die zu diesem Zeitpunkt aufwendigste 3D-Welt auf den Bildschirm.

DIE MACHER

Die Geschichte von *Ultima* ist auch eine Familiengeschichte, in dessen Mittelpunkt Richard Garriott, Erfinder der Marke und Programmierer der ersten Teile, steht. Schon als Teenager verdiente er dank *Akalabeth* (dem Vorgängerspiel von *Ultima*) bereits mehr als sein Vater – und der war immerhin Astronaut bei der NASA. Nach schlechten Erfahrungen mit dem Publisher California Pacific Computer Co., der Garriotts Spiele im Plastikbeutel unters Volk brachte, wechselte der junge Richard schließlich zu Sierra On-Line.

Doch auch hier gab es bald Unstimmigkeiten, und so verließ Garriott Sierra On-Line nach der Veröffentlichung von *Ultima II* (und einer sehr seltenen Version von *Ultima I* für den Atari 800) und gründete mit seinem Bruder Robert, Vater Owen sowie Chuck Bueche (Serienfans als NPC Chuckles bekannt) am 4. März 1983 in Houston, Texas die Firma Origin Systems Inc. Der Name stammt von der „Origins Game Fair", einer Messe für Rollenspiele. Der erste Angestellte war Denis Loubet, der dann für nahezu alle *Ultima*-Teile die Cover zeichnete.

Fünf Jahre später hatte Origin schon knapp 50 Angestellte, 1992, nach der Übernahme durch Electronic Arts, arbeiteten über 300 Menschen für die Spieleschmiede. Diese Übernahme läutete jedoch auch das Ende von Origin ein, denn vor allem die durch EA forcierten strikten Deadlines führten zu verfrühten Releases, die den zuvor exzellenten Ruf der Firma nachhaltig beschädigten. So war *Ultima VIII* in der ersten Version kaum spielbar, und auch *Ultima IX* litt an zahlreichen Bugs und Ungereimtheiten in der Story. Ein zehnter Teil auf Basis der Unreal-Engine war unter dem Titel *„Ultima X – Odyssey"* in Planung, wurde aber nie fertiggestellt.



» Richard Garriott (Foto von 2012) flog 2008 als einer der ersten Privatleute ins All. Damit eiferte er seinem Vater Owen nach, der NASA-Astronaut war.

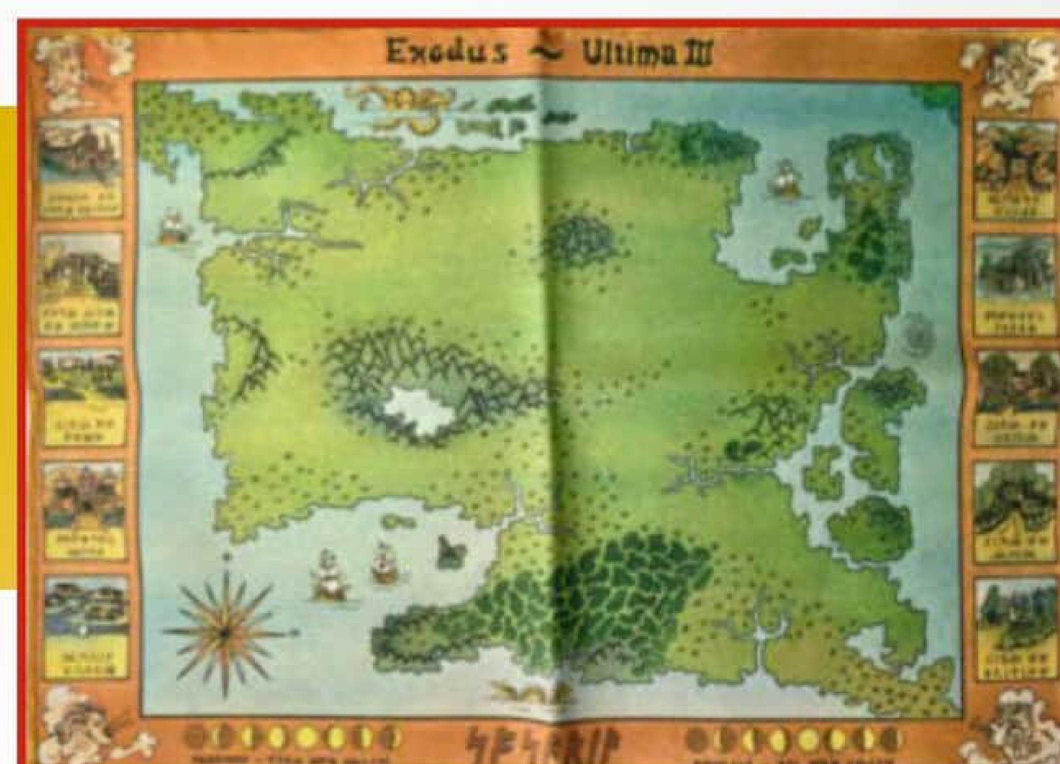
Wer sich näher mit dem Thema beschäftigen möchte: Die bewegte Geschichte von Origin und der *Ultima*-Serie wird ausführlich in den beiden englischsprachigen Büchern *Through the Moongate. The Story of Richard Garriott, Origin Systems Inc. and Ultima Part I & II* von Andrea Contato dargestellt. Interessant,

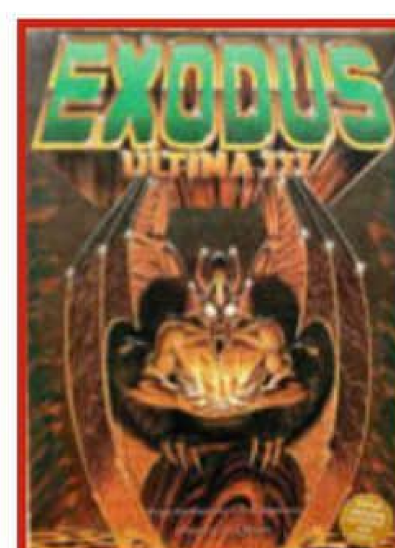




1982
ULTIMA II

Ultima II wurde so schnell wie möglich entwickelt, um die von Ken Williams gesetzte Deadline einzuhalten. Das Ergebnis war ein unfertiges und verbuggtes Spiel. Die Apple-II-Version des Spiels wurde für die Trilogy-Compilation überarbeitet.

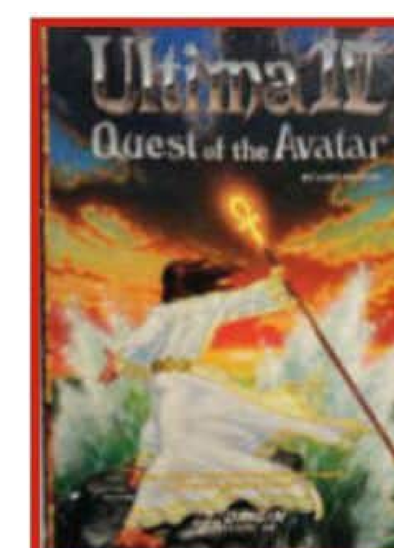




1983
ULTIMA III

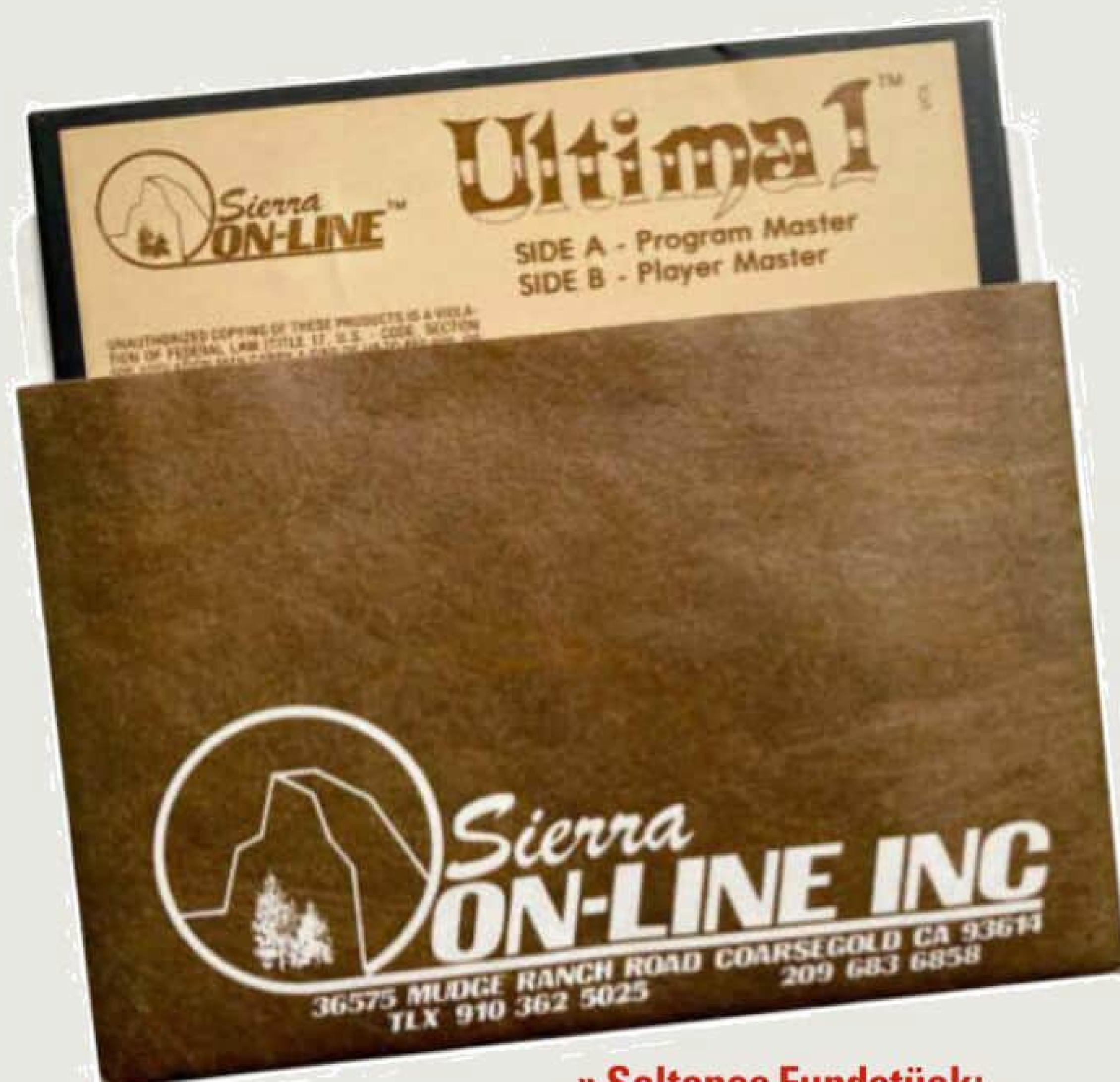
Ultima III bietet zahlreiche Verbesserungen gegenüber den Vorgängern, etwa eine Party, Sichtlinien sowie Kämpfe in einem Extra-Screen. Eine sehr seltene japanische Version des Spiels enthielt statt der Stoffkarte ein Puzzle mit 550 Teilen.





1985
ULTIMA IV

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit erscheint mit *Ultima IV* ein Highlight der Serie. Es führt die acht Tugenden in die *Ultima*-Welt ein: Ehrlichkeit, Mitgefühl, Tapferkeit, Gerechtigkeit, Opferbereitschaft, Ehre, Spiritualität und Bescheidenheit. Ziel: Sich in allen acht Tugenden zu vervollkommnen und „Avatar" werden.



» Seltenes Fundstück: *Ultima* für den Atari 800.

aber deutlich schwerer erhältlich sind auch die beiden Bände *Ultima: The Avatar Adventures* und *More Avatar Adventures* von Caroline Spector. Sie hat sich unter anderem als Produzentin der *Ultima Underworld*-Spiele verdient gemacht und ist überdies mit Warren Spector verheiratet.

DAS SET

Ultima besteht aus drei Trilogien: „Age of Darkness" (Teil *I–III*), „Age of Enlightenment" (*IV–VI*) und „Age of Armageddon" (*Ultima VII–IX*). Auf *www.ultimacollectors.info* lässt sich schnell nachschlagen, für welche Plattformen die einzelnen Serienteile erschienen sind, welche Handbücher und Extras in der Verpackung stecken und wie selten die jeweiligen Varianten sind.

Teil sieben besteht aus zwei Spielen, die sich die Engine teilen: *The Black Gate* und *The Serpent Isle*. Letzteres ist in Deutschland nur mit einer Karte aus Papier erschienen. Wer auch hier eine Stoffkarte haben möchte, muss zur amerikanischen Erstausgabe greifen.

Die ersten fünf Teile wurden auf und für den Apple II entwickelt. Mit *Ultima VI* wurde dann der PC zur führenden Entwicklungsplattform. Die *Ultima*-Spiele wurden jedoch auch für zahlreiche andere Systeme konvertiert, darunter auch Konsolen wie das Super Nintendo. Vor allem bei *Ultima VII* unterscheidet sich der Konsolen-Port aber grundlegend vom PC-Vorbild: Es existiert keine Party, und auch die Dialoge wurden stark gekürzt.

OVP UND AUSSTATTUNG

Wer Wert auf Ausstattung legt, sollte bei *Ultima I* zum Re-Release von Origin greifen, der mit einem Beutel „echter" Münzen, vier auf fester Pappe gedruckten Karten und einem illustrierten Handbuch geliefert wird. All das fehlt in der ursprünglichen Version von California Pacific. *Ultima II* bietet dann die erste Stoffkarte und wurde von Sierra zunächst in einer großen Box, später als Budget-Version in einer etwas kleineren Verpackung ausgeliefert.

Ultima III ist der erste von Origin Systems selbst hergestellte und vertriebene Teil in einer folierten Box mit hochwertigen Handbüchern und Stoffkarte. *Ultima IV* war der erste Teil mit einer weiteren Zugabe in der Box: einem kleinen Ankh aus Metall. Ähnliche „Trinkets" finden sich in allen weiteren Serienteilen: *Ultima V* und *VIII* enthalten kleine Münzen, *Ultima VI* einen Moonstone und *Ultima VII* ein „Fellowship-Medaillon". Der letzte Serienteil kam nur in der limitierten „Dragon-Edition" mit einem kleinen Metall-Ankh, andere Ausgaben enthielten dafür große Tarot-Karten mit den acht Tugenden der Spielwelt.

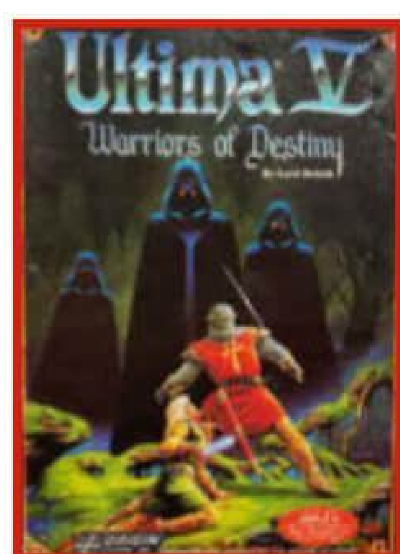
RARITÄT UND WERT

Ultima-Spiele zu sammeln ist kein ganz günstiges Hobby. Die noch in Folienbeuteln verpackten Ausgaben von *Akalabeth* und *Ultima I* wechseln mittlerweile kaum noch unter 1.000 Euro den Besitzer. Selbst der Origin-Re-Release von *Ultima I* schlägt mit satten 500 Euro zu Buche. Ansonsten gilt: Je älter, desto teurer. Eine gut erhaltene Ausgabe von *Ultima II* ist für circa 400 Euro zu haben, vollständige Boxen von *Ultima III* bis *VII* kosten jeweils um die 100 Euro. Nur die jüngeren Teile *VIII* (*Pagan*) und *IX* (*Ascension*) sind günstiger erhältlich, ab etwa 50 Euro. Eine Alternative zu den teuren Big-Box-Versionen der Spiele sind Compilations, etwa die *Ultima Trilogy I–III* und *IV–VI* sowie die *Ultima Collection* mit allen Teilen von *Akalabeth* bis *Ultima VIII*. Allerdings sind hier starke Abstriche bei der Ausstattung zu machen.









1988
ULTIMA V

Ultima V bietet eine größere Spielwelt mit mehr Städten und Dungeons. Dialoge mit NPCs bieten mehr Auswahlmöglichkeiten und die Interaktivität der Spielwelt wurde erhöht. Neu eingeführt wurde auch das Runen-Alphabet.



1990
ULTIMA VI

Ultima VI konnte dank der Verwendung von Icons erstmals mit der Maus gespielt werden. Durch den Plattformwechsel vom Apple II zum PC mussten viele Programmierer neu angestellt werden, die Produktionskosten überschritten 2 Millionen Dollar. Bis dato hatte kein Computerspiel auch nur halb so viel gekostet.



1992
ULTIMA VII: THE BLACK GATE

Vielen Fans gilt *Ultima VII* als bester Teil der Serie. Der Plot stammt aus der Feder des späteren James-Bond-Autors Raymond Benson. Die Spielfigur Nastassia, mit der der Avatar eine Liebesbeziehung im Spiel eingehen kann, wurde benannt nach Nastassja Kinski.



» *Ultima IX* lagen acht große Tarot-Karten bei, die die acht Tugenden symbolisierten.



» Diese Karte für *Magic the Gathering* gestaltete Richard Garriott.

Für Hardcore-Sammler sind die limitierten Editionen der einzelnen Teile interessant, vor allem die von Richard Garriott und Denis Loubet handsignierte Box von *Ultima VI* ist sehr begehrt. Ebenso die in einer riesigen Box erschienene „Dragon Edition" von *Ultima IX* mit zahlreichen Extras von der Soundtrack-CD bis zur *Ultima*-Collection-CD mit allen Serienteilen. Sie wurde übrigens benannt nach dem vermutlich ältesten (und bis heute aktiven) Spiele-Fanclub, den „Ultima Dragons".

Für viele Sammler ist ein Full Set wie von uns beschrieben nur der Anfang. Neben den beiden *Ultima Underworld*-Spielen, den Spin-offs *Savage Empire* und *Martian Dreams* auf Basis der *Ultima VI*-Engine, den *Ultima VII*-Erweiterungen *Forge of Virtue* und *Silver Seed* und *Ultima Online* warten zahlreiche weitere Objekte der Begierde auf den Fan, etwa die Hint Books zu den Spielen, Memorabilia von den Weltraumtrips von Vater Owen und Sohn Richard oder die von Richard Garriott designte *Magic: The Gathering*-Karte „Shield of the Avatar". *

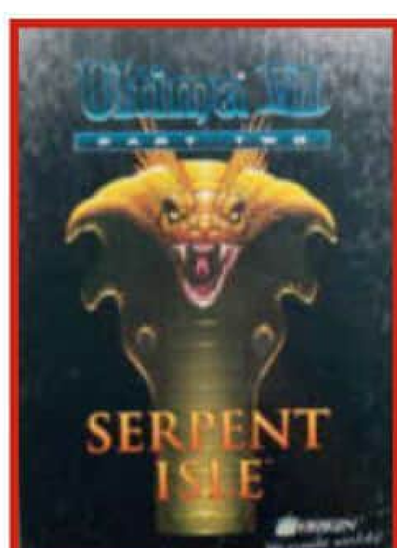


» Eine Auswahl von Hint-Books.



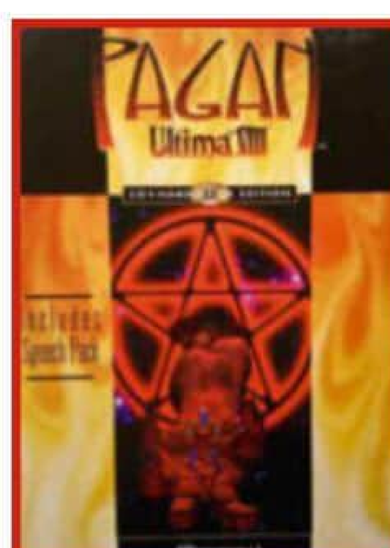






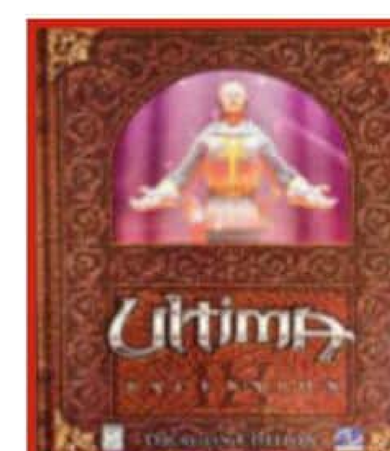
1993
ULTIMA VII: THE SERPENT ISLE

The Serpent Isle ist das erste *Ultima*, das unter der Führung von Electronic Arts erschien. Origin machte sich gleich unbeliebt, weil sich die Entwicklung verzögerte und so das Weihnachtsgeschäft verpasst wurde. Da auch die Verkaufszahlen mager ausfielen, erhöhte sich der Druck auf Garriott.



1994
ULTIMA VIII: PAGAN

Origin litt immer mehr unter der straffen Führung durch Electronic Arts – so wurde auch *Ultima VIII* unfertig auf den Markt geworfen. Erkennbar ist das sogar an der Stoffkarte, die nichts mit der eigentlichen Spielwelt zu tun hat. Zudem misslang der Versuch, mit einem mehr Action-orientierten Gameplay eine größere Zielgruppe anzusprechen.



1999
ULTIMA IX: ASCENSION

Da viele Mitglieder des Entwicklungsteams zur Arbeit an *Ultima Online* verpflichtet wurden, konnten Elemente des neunten Teils nicht wie geplant umgesetzt werden. Das Ergebnis war zwar für die damalige Zeit grafisch und technisch beeindruckend, enttäuschte aber spielerisch und zumindest alte Fans auch bei der Story.

KLASSIKER-CHECK



Deine ärmlichen Waffen können mir nichts anhaben!

Aus dem Radio quäkte *Barbie Girl* von Aqua, im Kino lief *Ballermann 6,* und Prinzessin Diana starb in einem von Paparazzi mitverursachten Autounfall. Gab es im Jahr 1997 auch irgendetwas Erfreuliches? Ja: *Fallout.*

Am 10. Oktober 2022 feiert der erste Teil der beliebten Rollenspielreihe seinen 25. Geburtstag. An mir ging der Titel seinerzeit vorbei, weil ich in den 90ern noch lieber actionlastig unterwegs war, unter anderem mit *Jedi Knight: Dark Forces 2*. Nun bot es sich an, *Fallout* anlässlich des bevorstehenden Jubiläums nachzuholen. Also: Ich soll im inoffiziellen Nachfolger von *Wasteland* (1988) einen Steuerungschip für die Wasserversorgung meines heimatlichen Atombunkers finden, damit die Bewohner nicht verdursten. Null Problemo!

Mit dem Charaktereditor herumtüfteln und einen schlagkräftigen (oder auch schlagfertigen) Helden klöppeln macht aufgrund der Abhängigkeiten zwischen den vielen Eigenschaftswerten und Fertigkeiten schon mal ordentlich Spaß. Doch was ist das? Mein virtuelles Abbild darf höchstens 35 Lenze zählen? Schade, dass ich nicht in den Vereinigten Staaten von Amerika lebe, da wäre wohl eine Millionenklage wegen Altersdiskriminierung drin. Wo ich gerade beim Jammern bin: Ich vermute, die Eltern meines KI-Kumpels Ian tragen zu viel radioaktive Strahlung im Erbgut. Vielleicht war er früher auch Türsteher. Er steht nämlich leidenschaftlich gerne vor Türen. Und zwar so, dass mein Alter Ego nur schwerlich vorbeikommt. Manchmal macht Ian außerdem auf Chuck Norris: Er boxt und tritt, obwohl ich ihm eine Knarre samt Munition gegeben habe. Mit einem Käsefuß vor dem Maul eines drei Meter großen Deathclaw-Monsters herumzuwedeln bringt's aber eben nicht wirklich.

Apropos Maul: Ich maule hier auf hohem Niveau. Die herausfordernden Kämpfe sorgen abseits der kleinen Aussetzer für viel Spannung. Außerdem fühlt sich *Fallout* nach wie vor wunderbar endzeitlich an. Ich liebe die dezente, aber bedrohliche Synthesizer-Mucke, die düstere Optik und den retrofuturistischen Stil. Es warten eine offene Welt mit abwechslungsreichen Schauplätzen und ein stattliches Waffenarsenal. Ich bin bei meinen Entscheidungen so frei, dass ich nach rund 25 Stunden sogar für einen zweiten Durchgang mit anderer Vorgehensweise motiviert bin. Davon abgesehen finde ich Rollenspiele ohne gestriegelte blonde Elfen in Stützstrümpfen sehr erfrischend. Die deutschen Magazine *PC Games, GameStar, PC Player, Power Play, PC Action* und *PC Joker* bewerteten *Fallout* mit einer Wertungsbandbreite von 80 bis 100. International erreichte es einen Metacritic-Wert von 89.

In Deutschland erschien *Fallout* offiziell erst 1998, und dann auch noch laienhaft lokalisiert. Außerdem war es geschnitten. Um Problemen in puncto Jugendschutzgesetz vorzubeugen, wurden die Todesanimationen entschärft. Last, not least kam es zum virtuellen Kaiserschnitt: Der Hersteller nahm alle Kinder aus dem Spiel. Die konnte man im Original sogar töten. Bööööse! *



Von Harald Fränkel

Spiel geladen.
... wurde für 19 Trefferpunkte getroffen.

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Eine gute Figur machen

Rollenspieler lieben es, einen Helden zu bauen, und *Fallout* befriedigt dieses Bedürfnis mustergültig. Unser Alter Ego definiert sich vor allem durch die sechs Eigenschaften Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit und das Attribut Glück. Der Spieler legt Werte zwischen 1 und 10 fest. Dann erhöht er drei von 18 verfügbaren Fertigkeiten. Darüber hinaus gibt es 16 Zusatzmerkmale mit Vor- und Nachteilen. Der Spieler wählt maximal zwei, kann aber auch darauf verzichten.



Atmosphäre inhalieren

Die Entwickler haben mit *Fallout* keine übermäßig große Welt erschaffen. Dafür liefern sie zwölf handgemachte, abwechslungsreiche Schauplätze. Der Spieler reist frei zwischen den Orten hin und her. Und zwar über eine Weltkarte, die ihm manche Zufallsbegegnung beschert. In der Regel gibt's dann Ärger, manchmal trifft man auch Händler. Unser Bild von der Handelsmetropole The Hub illustriert, wie das Spiel Atmosphäre generiert: Die Städte zeigen sich zerstört, staubig, rostig, abgefuckt.



Mit der Faust aufs Auge

Die Kämpfe laufen rundenweise und auf Aktionspunkte-Basis ab. Hat ein Held die maximale Beweglichkeit 10, kann er zehn Schritte laufen. Eine Pistole abzufeuern kostet fünf Punkte. Also sind zwei Schüsse pro Runde möglich. Will man ins Inventar wechseln, um sich beispielsweise zu heilen, fallen drei Punkte an. Eine Besonderheit an *Fallout* stellt das sogenannte Vault-Tec Assisted Targeting System (siehe kleines Bild) dar. Damit lassen sich Schwachstellen attackieren, die Augen von Deathclaws etwa.



Neulich bei der Aufstiegsfeier

Der Charakter in *Fallout* lässt sich bis maximal Stufe 21 entwickeln. Erreicht er einen neuen Level, steigert der Spieler die Fertigkeiten seines Schützlings. Alle drei Stufen fällt die Aufstiegsfeier besonders aus: Wir wählen eines von 16 Sondertalenten. Der Bonus „Heller Kopf" beispielsweise bringt künftig mehr Erfahrungspunkte. Natürlich verbessert sich der Weltenretter auch durch neue Ausrüstung. Es ist schon ein cooles Gefühl, sich bei einem Händler eine Kampfrüstung holen zu können!



Verstrahlte Typen

Fallout lebt auch von skurrilen Charakteren und den schrägen Dialogen. Unser Screenshot zeigt die Begegnung mit einem reichlich hässlichen Mutanten. Der gibt dem Spieler einen Tipp, wie sich Deathclaw-Monster am besten besiegen lassen. Zweites Beispiel: In Junktown lebt ein gewisser Doc Morbid. Sein Name ist Programm, er verkauft nämlich menschliche Leichenteile an einen Leguan-Imbissstand in The Hub. Dessen Besitzer wiederum kann man mit diesem Wissen erpressen.



Viele Lösungsmittel

Fallout punktet mit Entscheidungsfreiheit. Nahezu jede Mission bietet zwei oder mehr Lösungsmöglichkeiten. In Junktown etwa kann man sich auf die Seite des zwielichtigen Casinobesitzers Gizmo schlagen (Bild) oder für den Gegenspieler Killian tätig werden. Beispiel zwei: In The Hub ist es möglich, auf Geheiß einer Diebesgilde bei einem Händler einzubrechen und eine Kette zu stehlen – um den Geschäftsmann anschließend im Rahmen eines anderen Auftrags zu töten.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** PC
» **PUBLISHER:** INTERPLAY
» **ENTWICKLER:** BLACK ISLE STUDIOS
» **VERÖFFENTLICHT:** 1997
» **GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



GameStar 12/97 (85%)
„Die Hintergrundgeschichte ist ausgereift und tiefgründig und bietet mit ihren 50 Subquests genügend Futter für viele lange Spielenächte." (*Tom Schmidt*)

Power Play 9/97 (84%)
„Die düstere Atmosphäre kommt im Spiel noch besser rüber, als es die graubraunen Screenshots andeuten. Das liegt vor allem an den vielen Details." (*Mick Schnelle*)

PC Games 5/98 (80%)
„Ein spielspaßmäßiger Volltreffer ist das rundenbasierte Kampfsystem." (*Thomas Borovskis*)

Was wir denken

Fallout präsentiert sich auch nach 25 Jahren als herrlich skurriles Erlebnis. Holt euch die englischsprachige Version sowie einen Patch, der die Selbstzensur der Entwickler rückgängig macht und einige weitere Features hinzufügt. *https://bit.ly/36HQbme*

MAME & W

NINTENDOS GAME&WATCH-GERÄTE NUTZTEN SIMPLE LCD-TECHNIK FÜR DIE DARSTELLUNG VON SPIELSZENEN. DIESE FRÜHEN HANDHELD-SPIELE IN DIE NEUZEIT ZU BRINGEN SCHEINT NINTENDO – VON AUSNAHMEN ABGESEHEN – NICHT ZU INTERESSIEREN. WIR SPRECHEN MIT DEN MACHERN, WIE SIE ES SCHAFFTEN, DIE ALT-GERÄTE ZU „KNACKEN" UND AUF DEN MAME-EMULATOR ZU BRINGEN.

Die Game&Watch-Elektronikspiele von Nintendo sind trotz ihrer spielerischen Schlichtheit wahre Klassiker – und diese Schlichtheit rührte von der Technik her: Statt wirklich Figuren oder andere Elemente über den Bildschirm zu bewegen, leuchteten fest verbaute LCDs im richtigen Moment auf.

So stellt *Ball* mit einer Handvoll von Ball- und Arm-Positionen das Jonglieren von Bällen dar. Bei *Fire* gibt es 23 vorgefertigte Stellen, die eine herabstürzende Person zeigen. Indem nacheinander einige dieser 23 LED-Grafiken aufleuchten, entsteht die Illusion von Bewegung – man selbst bestimmt, welche von drei Positionen das Feuerwehrmänner-mit-Sprungtuch-Paar am unteren Bildschirmrand einnehmen soll.

Einen aktuellen Einblick in die Art dieser Spiele gibt der Mini-Handheld *Game&Watch: Super Mario Bros.* von Nintendo, der neben dem im Titel genannten Spiel als Bonus *Game &Watch Ball* enthält. Außerdem hat das Unternehmen zwischen 1995 und 2008 sieben Kompilationen veröffentlich, auch als DSiWare sind Versionen erschienen. Aber wie kann man als Retro-Fans heute die Klassiker erleben, und zwar alle? Zumal die Originale selten sind und teilweise extrem teuer?

Mit MAME. Dieser Multi-Plattform-Emulator unterstützt viele alten Konsolen, und seit einiger Zeit auch die gesamte offizielle Game&Watch-Reihe. Es werden alle 60 offiziellen G&W-Titel geboten, vom erwähnten *Ball* bis hin zu *Mario the Juggler*. Das Ergebnis ist überzeugend originaltreu. Im Emulator findet ihr Grafiken, die sogar das Gehäuse mit animierten Knöpfen darstellen. Alle hier verwendeten Bilder stammen direkt aus MAME. Wer als Kind Kataloge durchgewälzt oder sich in Spielwarengeschäften die Beine in den Bauch gestanden hat, kann jetzt digital seine Kindheitserinnerungen wieder wach werden lassen.

Angesichts seiner Geschichte ist es nicht verwunderlich, dass MAME immer noch vorrangig als Arcade-Emulator gilt. Doch mit der Aufnahme von G&W und anderen elektronischen Spielen hofft der MAME-Entwickler David Haywood, dass sich dies ändern wird. „Unsere Fortschritte in diesen Bereichen werden hoffentlich dazu beitragen, dass wir anders wahrgenommen werden", sagt er uns.

„MAME wird in den Medien oft als ein Projekt von vor zwei Jahrzehnten gesehen, als uraltes Arcade-Spiel auf einer billigen Platine. Das wird der harten Arbeit, die in anderen Bereichen geleistet wurde, nicht gerecht. Die G&W-Emulation zeigt deutlich, dass MAME so viel mehr kann!"

Hinter G&W steckt die Arbeit eines internationalen Teams, die sich über mehrere Jahre erstreckte. Wie bei jedem Gemeinschaftsprojekt werkelten mehrere Personen zu unterschiedlichen Zeiten an verschiedenen Teilbereichen, sodass es schwerfällt, die genaue Historie festzulegen.

> »Ich suchte eigentlich nach Patenten für einen Chip.«
>
> SEAN RIDDLE

Ein Ausgangspunkt ist das Jahr 2013, als der MAME-Entwickler Sean Riddle auf einige interessante Patente stieß. Der ▶



ME & ATCH



SEAN RIDDLE

Der Amerikaner spielte eine zentrale Rolle in dem Projekt. Sein Lieblingsspiel ist *Mario the Juggler*, weil auch er gerne jongliert.



HENRIK ALGESTAM

Henrik führte Seans Arbeit fort und kümmerte sich um den größten Teil der Spiele. Wenn er Zeit hat, spielt er oftmals *Climber*.



RYAN HOLTZ

Ryan finanzierte einen Großteil der G&W-Spiele, damit diese bearbeitet werden konnten. Er selbst spielt vor allem *Squish*.



LEE ROBSON

Lee war als Grafiker für das Design verantwortlich. Sein Lieblingsspiel ist *Rain Shower*, weil es den Briten an seine Heimat erinnert.



DAVID HAYWOOD

Mit seinen YouTube-Videos will er MAME der Welt näherbringen. Für Zwischendurch versucht er sich gerne an *Oil Panic*.

DESIGN-VIELFALT

WAS DARF ES DENN HEUTE SEIN?

SILVER APRIL 1980

Das Originalmodell ziert eine einfache, silberne Linie, die ihm den Namen gibt. Es gab fünf Versionen: *Ball, Flagman, Vermin, Fire* und *Judge*. Leichte Kost, perfekt zum Einstieg.



GOLD JANUAR 1981

Die Rahmenfarbe wechselte zu Gold, und für diese Modelle gab es einen abnehmbaren Ständer. Falls ihr Lust auf *Manhole, Helmet* oder *Lion* habt, ist dies eure Wahl.

WIDE SCREEN JUNI 1981

Das Widescreen-Format brachte den Durchbruch für G&W. Zum Erfolg trugen auch drei starke Lizenzen ihren Teil bei: *Popeye, Mickey Mouse* und *Snoopy Tennis*.



MULTI SCREEN

MAI 1982

Zwei Bildschirme sind besser als einer, diese Erkenntnis wurde hier sehr deutlich. Das futuristische Design war extrem beliebt, insgesamt 15 Titel könnt ihr hier finden.



NEW WIDE SCREEN

OKTOBER 1982

Der bereits bekannte Wide Screen erhielt einen neuen, metallischen Rahmen und passend dazu Updates von bereits älteren Titeln. Er ersetzte seinen Vorgänger mit Würde.



SUPER COLOR

FEBRUAR 1984

Das eher unhandliche Gerät erhielt seinen Namen wegen eines kolorierten Overlays. Es gab nur zwei Spiele dafür, *Spitball Sparky* und *Crab Grab* – es verkaufte sich also nicht gut.



CRYSTAL SCREEN JUNI 1986

Der Crystal Screen ist das letzte Format und ein richtiger Hingucker. Die Sammler rissen sich förmlich um *Super Mario Bros.*, heute bringt der Titel horrende Preise.



MICRO VS. SYSTEM JULI 1984

Dank des cleveren Designs könnt ihr zu zweit spielen, die Anschlüsse für die zwei kleinen Joypads sind an der Unterseite. Viel Spaß mit *Boxing* und *Donkey Kong 3*!





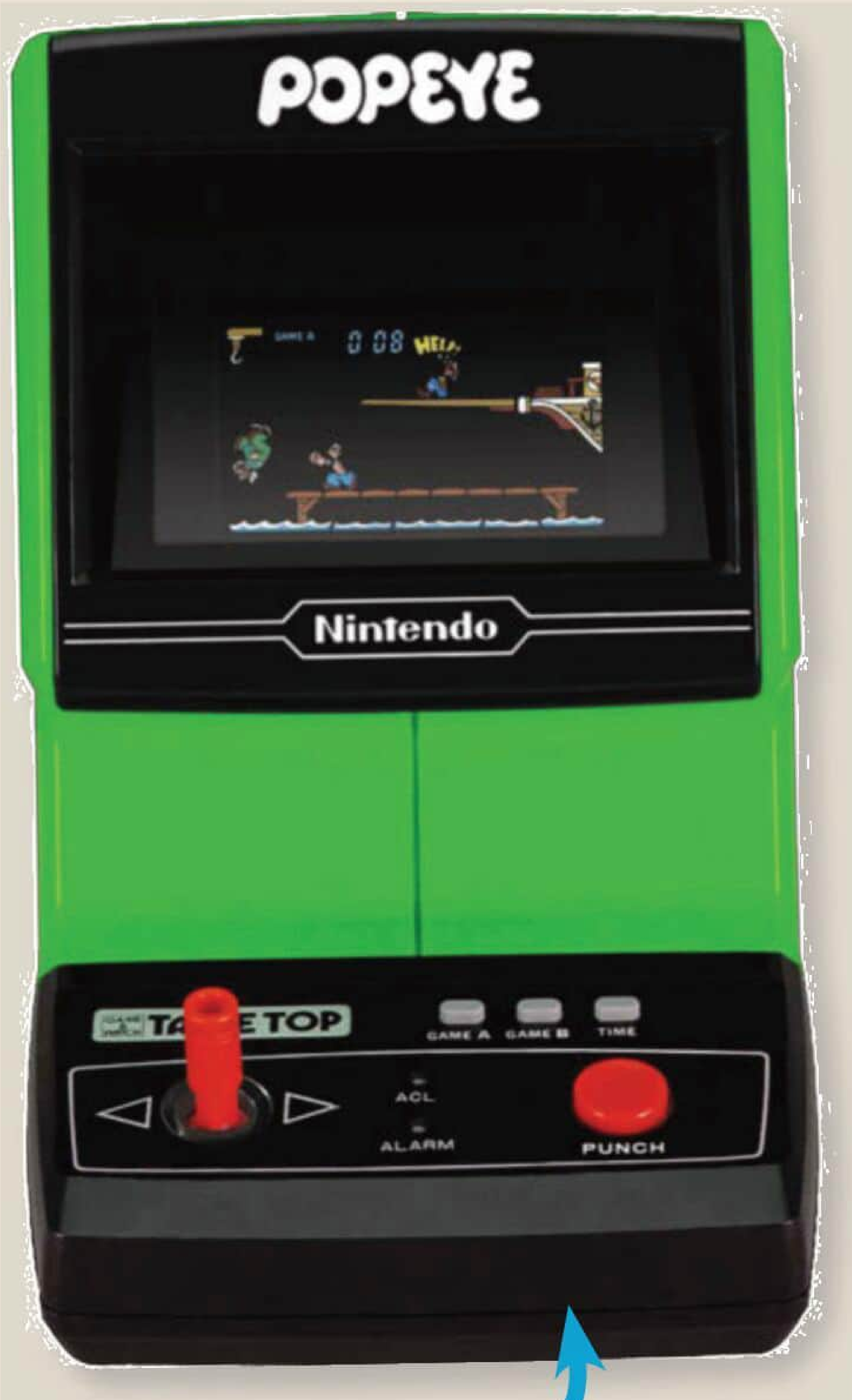


TABLE TOP APRIL 1983
Diese Riesen steckt ihr nicht mal eben in eure Hosentasche. Die kleinen Spielautomaten brachten endlich Farbbildschirme in die Reihe und machen auch heute noch eine gute Figur.



PANORAMA SCREEN AUGUST 1983
Dank eines Klappsystems könnt ihr den Panorama Screen mitnehmen. Er ist deshalb etwas kleiner als der Table Top, hat aber weiterhin den Farbbildschirm.

Programmierer aus Oklahoma befasst sich seit den 90ern mit Hardware-Hacks und hatte schon immer ein Interesse an „seltsamen" Prozessoren. Sean verrät: „Ich suchte eigentlich nach Patenten für einen Chip, fand aber zufällig die Patente für Konamis LCD-Versionen von *Top Gun*, *Gradius* und *Teenage Mutant Ninja Turtles*."

„Neben den normalen Schaltplänen fand ich Zeichnungen der LCD-Panels und den vollständigen Inhalt der ROMs! Ich kaufte mir die Spiele und öffnete sie, aber statt des üblichen Inhalts fand ich lauter Klebstoff. Der Chip war mit winzigen Drähten, die ihn mit den Leiterbahnen auf der Platine verbanden, geklebt und mit Epoxidharz überzogen worden, um ihn zu schützen. Daher konnte ich die Pins nicht erreichen, auch nicht den interessanten Pin mit der Aufschrift ‚TEST'. Zuerst versuchte ich mit einer Heißluftpistole, das Harz zu entfernen, zerstörte dabei aber den Chip."

»Ich war schon immer von den G&W-Handhelds faziniert.«
HENRIK ALGESTAM

Bei diesem Prozess, auch „Decapping" genannt, wird das Material, welches den Chip vor fremdem Zugriff schützen soll, entfernt. Sobald der Chip freiliegt, können die ROM-Daten visuell gelesen werden. Aus den Patenten ging weiterhin hervor, dass die Handhelds einen 4-Bit-Microcontroller (MCU) von Sharp aus der SM5xx-Familie verwenden. Etwa zur gleichen Zeit entdeckte ein weiterer MAME-Entwickler, dass G&W die gleichen MCUs nutzten.

Sean fährt fort: „Bei den G&W-Spielen wurden die Chips normal aufgebracht und nicht mit Epoxid versiegelt. Es war mir also möglich, mit dem TEST-Pin zu experimentieren. Ich stellte fest, dass damit an einer ‚Seite' des Chips ROM-Daten ausgegeben wurden. Ich teilte diese Erkenntnis in einem Forum, worauf sich Igor Rychenkov bei mir meldete. Er hatte ein Verfahren entdeckt, um die ROM-Dateien aus einem russischen Klon des Chips auszulesen. Mit etwas Arbeit funktionierte diese Verfahrensweise auch bei handelsüblichen Chips."

Nach den ROM-Inhalten bestand der nächste Schritt darin, die LCD-Bildschirme zu digitalisieren, um die Grafiken für jedes Spiel zu erhalten. Die Schwierigkeit bestand laut Sean darin, den Bildschirm mit allen Segmenten zu erfassen: „Zuerst habe ich es mit einer Kamera versucht. Aber ein Blitzlicht verursachte Schatten und Reflexionen, die ich auf dem Bild nicht entfernen konnte. Ein weiteres Problem war, die Kontakte zu identifizieren, die zum Einschalten der einzelnen Segmente dienten. Dazu habe ich die Leiterplatte von einem der Spiele zerschnitten. Ich bohrte zudem ein Loch in die Platte und beleuchtete das LCD-Panel von hinten. Anschließend verlötete ich 37 Drähte, damit ich jedes Segment unabhängig steuern konnte."

LCDs sind ziemlich komplex, um sie nicht zu beschädigen, muss Wechselstrom angelegt werden, und es sind verschiedene Spannungspegel erforderlich, um ‚Geisterbilder' zu vermeiden. Sean fährt fort: „Ich nutzte ein 3-Volt-Wechselstromsignal, um alle Signale gleichzeitig zu steuern. Das entstehende Bild musste gesäubert werden, um Staub, Kratzer und sichtbare Kristalle zu entfernen. Anschließend wurde es mit Hilfe eines Programms vektorisiert."

Mit diesem Verfahren gelang es Sean, Dutzende Konami-Spiele und über 100 Titel von Tiger Electronics zu emulieren. Aufgrund geänderter Lebensumstände fehlte ihm immer mehr die Zeit, auch die Game&-Watch-Spiele umzusetzen: „Die LCD-Panels von Konami und Tiger Electronics waren alle gleich, sprich, ich konnte die gleiche Leiterplatte für alle Spiele verwenden. Im Gegensatz dazu war praktisch jedes G&W-Panel anders. Das bedeutete, dass ich für jedes Spiel eine neue Leiterplatte anfertigen musste. Dazu kam, dass die G&W-Spiele wenig verbreitet und daher recht teuer waren, weshalb ich mir kaum Fehlversuche leisten konnte."

Glücklicherweise meldete sich Henrik Algestam bei ihm und übernahm seine Arbeit. Sean lobt: „Henrik entwickelte mein Verfahren weiter und konnte alle G&W-Spiele emulieren. Ohne ihn wäre es nicht möglich gewesen."

Henrik Algestam ist ein schwedischer Berater für Softwareentwicklung. Er setzt Seans Erzählung fort: „Ich war schon immer von den G&W-Handhelds fasziniert. Deshalb war ich hocherfreut, als ich 2017 von den ersten G&W-Spielen las, die in MAME emuliert wurden. Ich informierte mich über die Decapping-Methode und kontaktierte Sean, um etwas über seine Vorgehensweise zu erfahren. Dank seiner Hilfe gelang es mir schließlich, die Spiele selbst zu emulieren."



Hierbei konnte Henrik den Verarbeitungsprozess einfacher gestalten. Die statischen Hintergrundebenen, die oft nur dazu dienen, monochrome Spiele mit ▶





Farbe zu versehen, waren in anderen Fällen notwendig, um ein Spiel überhaupt spielbar zu gestalten. Er gibt uns ein Beispiel: „Das gilt für die roten Stahlträger in *Donkey Kong* oder die Bumper in *Pinball* – ich konnte die farbigen Hintergründe scannen und in MAME hinter der LCD-Ebene einflechten", sagt Henrik.

Dank des vereinfachten Prozesses musste nur noch eine Hürde überwunden werden – die Seltenheit der G&W-Titel. Aufgrund ihrer Attraktivität und ihres Stellenwerts in Nintendos Firmengeschichte befinden sich viele der selteneren Veröffentlichungen in den Händen von Sammlern. Man findet zwar Gebraucht-Angebote, aber zu horrenden Preisen. „Am Ende war unser Hauptproblem, die Spiele überhaupt zu bekommen", erinnert sich Henrik. „Ein paar konnte ich selbst besorgen, und das Team hat mitgeholfen. Glücklicherweise hat Ryan Holtz bei der Finanzierung der meisten Spiele geholfen."

Ryan Holtz ist amerikanischer Auswanderer, der in Schweden lebt. Er arbeitet bei den Arrowhead Game Studios: „Ich bin in der glücklichen Lage, einen gut bezahlten Job als Programmierer zu haben. Als großer Retro-Fan trage ich zur digitalen Bewahrung bei, wo ich nur kann. Vintage-Hardware wird schließlich auch nicht billiger." Ryan erzählt weiter: „Ein großer Teil der G&W-Bibliothek stand zum Kauf, als ein schwedischer Sammler seine Schätze unter den Hammer brachte. Mir war klar, dass das eine Menge kosten würde, und so wandte ich mich via Twitter an Retro-Fans, Freunde und sogar einige Kollegen. Insgesamt haben etwa 70 Personen zwischen 5 und 250 Dollar gespendet, um die Aktion zu ermöglichen. Bei der Auktion erwarben wir 34 Geräte, der Endpreis lag bei etwa 1.900 Dollar."

Auch die noch fehlenden Spiele wurden nach und nach aufgestöbert, freut sich Ryan: „Am schwierigsten war es, *Donkey Kong Circus* zu finden. Es war auch das teuerste Spiel, wir bezahlten etwa 1.000 USD dafür. Glücklicherweise finanzierte ein anonymer Wohltäter die letzten Anschaffungen."

Nach Seans Schilderungen, wie er die Originalgeräte zerlegte, wollen wir natürlich wissen, ob alle Spiele zerstört werden mussten, um an ihre Geheimnisse zu kommen. „Glücklicherweise nicht", lacht Ryan. „Sean und Igor haben herausgefunden, wie wir die Chips elektronisch auslesen können. Sobald wir alle Daten hatten, konnten wir die Geräte wieder zusammensetzen und weiterverkaufen, um die Anschaffung der restlichen Spiele zu finanzieren."

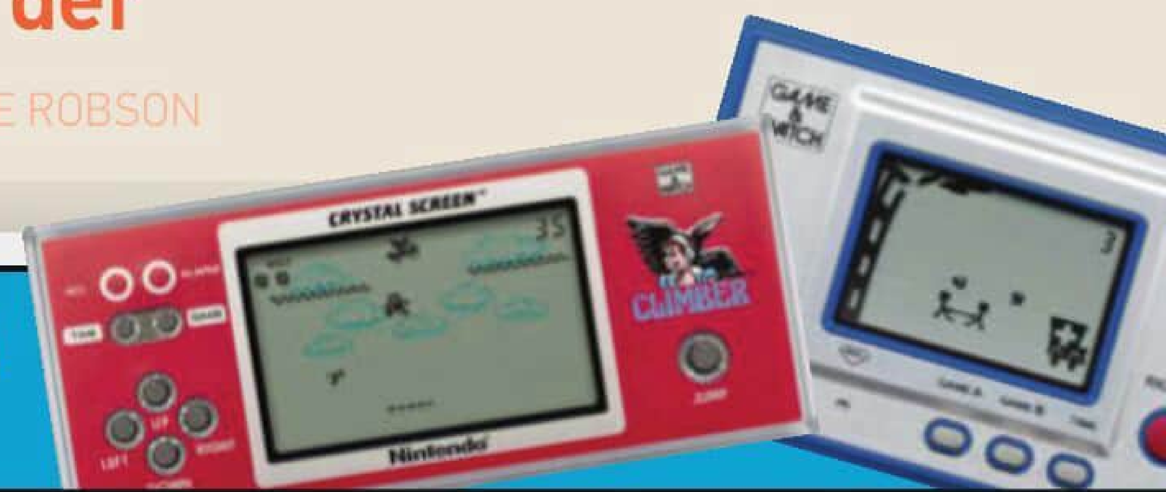
Ein niederländischer Programmierer schrieb unter dem Pseudonym „hap" die SM5xx-Emulation und fügte sie dem MAME-Projekt hinzu. „Ich habe 2008 damit angefangen. Sean und ich haben früher schon Emulatoren programmiert, etwa für *Simon* oder *Merlin*. Es war eine natürliche Entwicklung, dass andere Handhelds folgten", erklärt er uns.

Ein bestehendes Problem war die Darstellung der SVG-Dateien, die die Grafiken im Vektorformat

> »Ich hatte während des gesamten Projekts nie eines der Spiele in der Hand.« LEE ROBSON

GUT GEALTERT

DIESE GAME&WATCH-SPIELE SOLLTET IHR AUF JEDEN FALL AUSPROBIEREN!





FIRE

Die Bewohner eines brennenden Gebäudes stürzen sich aus einem Fenster und müssen per Sprungtuch gerettet werden. Das hektische Gameplay fand damals schon ein enormes Publikum und ist immer noch für ein paar Minuten Spaß gut.



TURTLE BRIDGE

Hier überquert ihr einen reißenden Fluss auf dem Rücken einiger Wasserschildkröten. Leider lassen diese sich sehr leicht durch vorbeischwimmende Fische ablenken, sodass sie zu den ungünstigsten Zeiten untertauchen …



OIL PANIC

Das erste Spiel für den Multi Screen nutzt das neuartige Konzept sehr gut: Auf dem oberen Bildschirm sammelt ihr das tropfende Öl auf. Sobald das Fass voll ist, schüttet ihr es kontrolliert in das untere Fass. Hektisch, aber sehr kurzweilig.



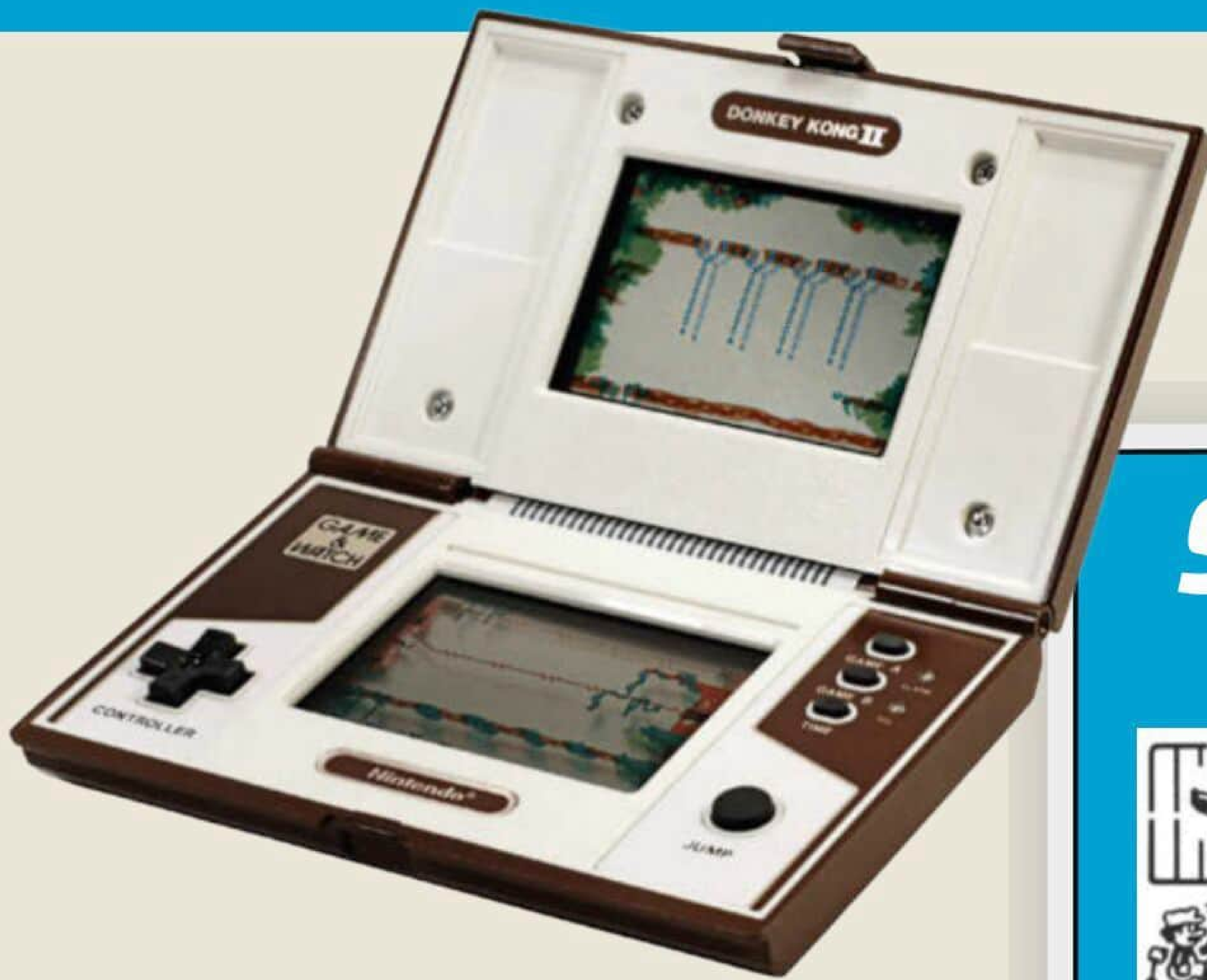
DONKEY KONG

Das knallorange Gehäuse ist nur schwer zu vergessen, und auch das Spiel selbst bleibt natürlich in Erinnerung. Ihr findet hier die klassische Version des Spielautomaten, der so manchem das gesamte Taschengeld geraubt hat.



MARIO BROS.

Im Gegensatz zu *Donkey Kong* ist dieses Spiel keinem Original nachempfunden. Mario und Luigi arbeiten gemeinsam in einer Fabrik und versuchen, kostspielige Warenstürze zu vermeiden. Auch hier kommt der Multi Screen sehr schön zum Einsatz.



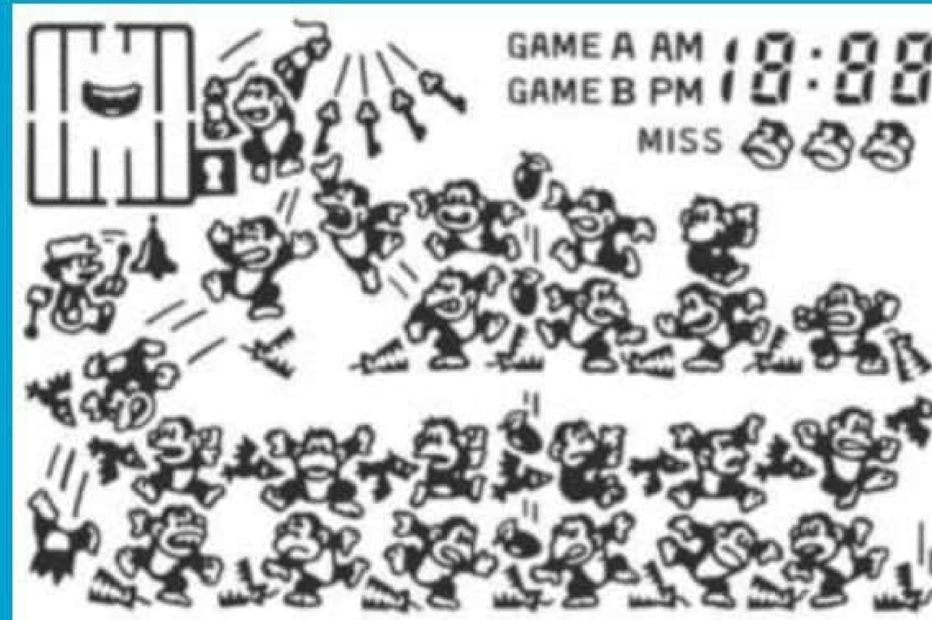
» Das beliebte Multi Screen wirkte sich 22 Jahre später auf das Design des Nintendo DS aus.

enthielten. „Olivier Galibert entwickelte einen SVG-Renderer, um dieses Problem zu lösen", erzählt hap weiter. „Damit kam der Ball so richtig ins Rollen, und meine Programmierung für die MCU-Emulation und den MAME-Treiber wurde abgeschlossen. Neue Spiele konnten damit quasi per Copy-and-paste hinzugefügt werden, da sie sehr ähnliche Hardware nutzten. Ich half Henrik, als er Probleme hatte, neue G&W-Inhalte zu MAME hinzuzufügen, aber abgesehen davon war nicht mehr viel Programmierung nötig. Insgesamt war es eine Fleißarbeit, die Spaß machte und durch die viele internationale Freundschaften entstanden."

Den letzten Schliff verpasste dem Projekt der Grafiker Lee Robson aus Newcastle: „Die Artworks wurden dringend benötigt, um ein ordentliches Ergebnis zu bekommen", erklärt er uns. „Als ich mit dem Projekt anfing, hatte das Team bereits einige Spiele nachgebildet und auch schon grundlegende Grafiken erstellt. In den Foren gab es den Versuch, das Gehäuse in das Bild zu implementieren. Diese Vorgehensweise hat mich überzeugt, und ▶

SO ENTSTEHT GAME&WATCH

VOM STANDBILD BIS ZUM FERTIGEN PRODUKT.



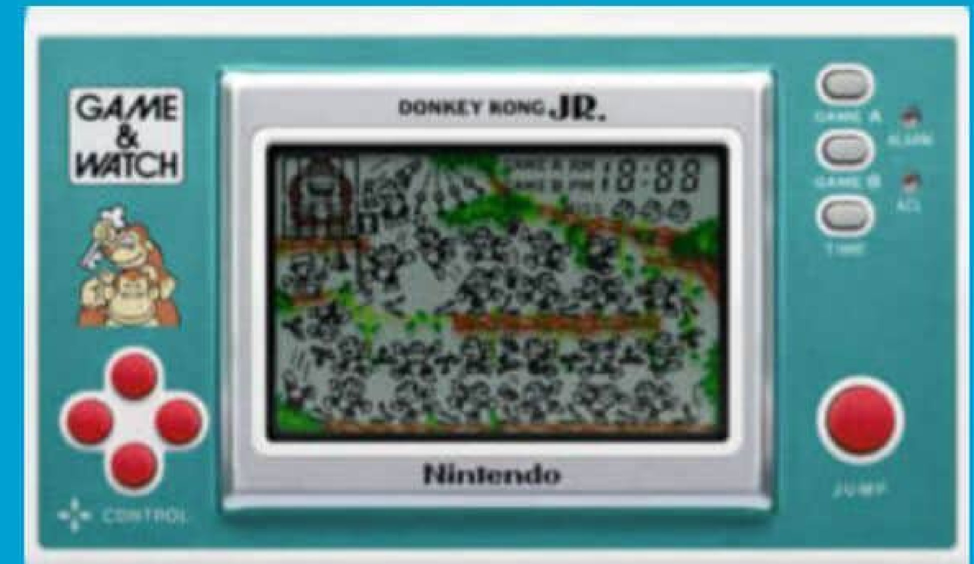
1 Alle Segmente des LCD-Bildschirms werden aktiviert und abfotografiert. Dieses Bild wird vektorisiert und als SVG-Datei mit dem ROM-Inhalt komprimiert.



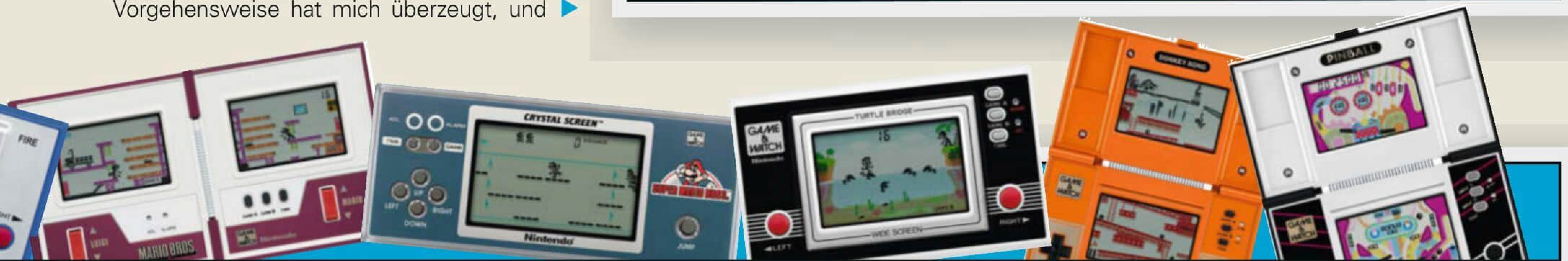
2 Das Hintergrundbild wird von einem herkömmlichen Scanner erfasst und dann farblich nachbereitet. Ein zweites, dunkleres Bild vermittelt einen Tiefeneffekt.

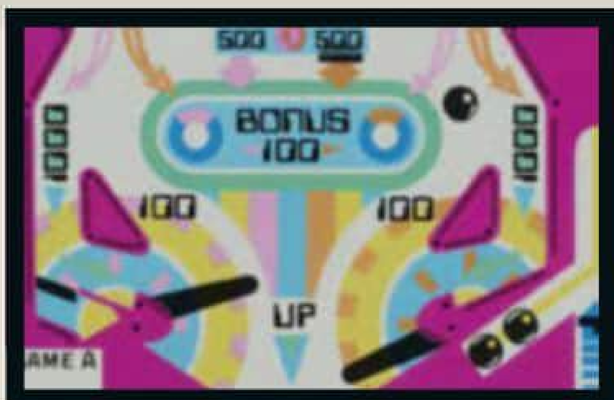


3 Mit Hilfe von Fotos, Scans und Bildern aus dem Internet wird das Gehäuse digital nachgebildet. Daraus entstehen Vorlagen zur Vervielfältigung.



4 Die einzelnen Teile werden zu MAME hinzugefügt. Die SVG-Datei, die Hintergrundbilder und das Gehäuse ergeben zusammen eine originalgetreue Nachbildung.





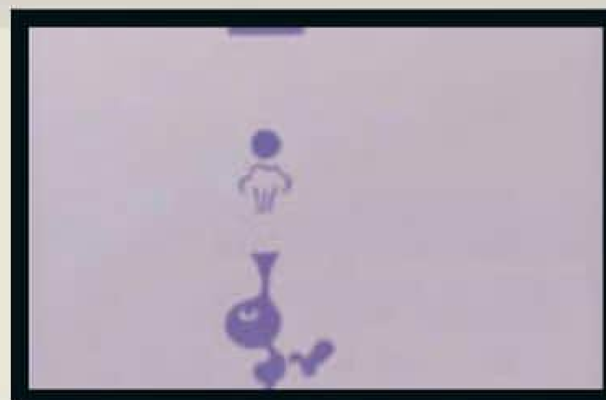
PINBALL

Auch beim 38. Spiel ließ sich Nintendo nicht lumpen, sondern entwickelte die LCD-Technik immer noch weiter. Der Flipperautomat wird schön präsentiert, und das auf Dauer nervige Piepsen lässt sich dank MAME glücklicherweise abschalten.



DONKEY KONG JR.

Im Vergleich zum Spiel auf dem New Wide Screen dürft ihr *Donkey Kong* das erste Mal als Table Top genießen, und damit auch in Farbe. Das Spiel an sich ist nicht wesentlich besser, aber die Farbgebung ist stimmig und tatsächlich mal was Neues.



SPITBALL SPARKY

In der G&W-Palette findet ihr einige Eigenheiten, und das Super-Color-Format sticht dabei besonders heraus. Der *Breakout*-Klon ist sehr einfallsreich, sollte eigentlich nicht funktionieren, spielt sich aber hervorragend.



SUPER MARIO BROS

Es ist nicht verwunderlich, dass *Super Mario Bros.* seinen Weg auf die Handhelds fand. Der Umfang ist aber erstaunlich, denn das Spiel ähnelt sehr seinem großen Bruder auf dem NES, es gibt sogar mehrere scrollende Levels.



CLIMBER

Climber ist das erfolgreichste G&W-Spiel überhaupt. In dem Plattformer springt ihr in vertikal scrollenden Levels immer weiter nach oben, am Ende wartet sogar ein böser Drache auf euch. Auf jeden Fall ausprobieren!

G&W 2.0

HIER SIND DIE BESTEN UPDATES.

MANHOLE

Aus der ersten *Game&Watch Gallery* (1997) wurde nur *Manhole* aufpoliert. Ihr müsst Yoshi dabei helfen, die Schluchten abzusichern, sonst fallen die kleinen Toads nach unten. Als farbige Version erhältlich auf dem Super Game Boy.





VERMIN

Dieses Update ist das Highlight der *Game&Watch Gallery 2* (1998). Die Ratten aus dem Original wurden durch Koopas, Boos und Fly Guys ersetzt, die Yoshis Eier klauen wollen. Eure Aufgabe besteht darin, den Räubern eins auf die Mütze zu geben.

MARIO'S CEMENT FACTORY

Der Name ist etwas irreführend, denn statt Zement befördert ihr jetzt Mürbeteig durch eine Fabrik, die sicher nicht von der BG abgenommen wurde. Wenigstens die Lifte sind halbwegs sicher. Das Spiel findet ihr in der *Game&Watch Gallery Advance* (2002).





PARACHUTE X OCTOPUS

In der *Game&Watch Collection 2* für den Nintendo DS findet ihr die klassischen Versionen von *Parachute* und *Octopus*. In dieser cleveren Dual-Screen-Variante werden beide kombiniert. Oben rettet ihr Fallschirmspringer, unten raubt ihr Schätze.



DONKEY KONG 3

Auch dieses kurzweilige Spiel findet ihr in der *Game&Watch Gallery Advance*. Mario steht hier *Donkey Kong* in einem Seifenblasenwettbewerb gegenüber. Wie in *Boxing* findet ihr einen gut funktionierenden Zweispielermodus.



» Neben der limitierten Edition zum 35-jährigen Jubiläum von *Super Mario Bros.* wurde auf der letzten E3 ein Zelda-Game&Watch angekündigt.



» *Ball*, das erste Game&Watch, erschien im April 1980.



» Insgesamt gibt es 60 G&W-Titel, diese Special Edition ist limitiert auf 10.000 Stück.



▶ ich setzte alles daran, dies in bestmöglicher Qualität umzusetzen."

Erst durch die dargestellten Gehäuse werden die Game&Watch-Spiele auf MAME tatsächlich zum Leben erweckt. Sie sehen sogar fast besser als die Originale aus, was die Frage aufwirft, wie Lee die Gehäuse so genau nachbilden konnte. Seine Antwort: „Das mag jetzt einige überraschen, aber ich hatte während des gesamten Projekts nie eines der Originale in der Hand. Alle Grafiken entstanden nach Fundstücken im Internet, die ich begradigt und neu eingefärbt habe. Daraus entstand eine Vorlage, die ich für neue Spiele abwandeln konnte. Die verschiedenen G&W-Modelle wie Silver, Wide Screen, Multi Screen und so weiter haben alle ein bestimmtes Design. Also danke für das Kompliment, denn ich weiß gar nicht, wie die Gehäuse in der Realität aussehen!"

Das Endprodukt erscheint sauber und elegant, wie ihr auf den hier abgebildeten Beispielen sehen könnt. Lee verbrachte etwa 18 Monate damit, alles aufzuarbeiten: „Nachdem ich mich eine Weile mit den Neuerscheinungen beschäftigt hatte, schloss ich mich mit Henrik kurz. Er schickte mir Scans der Hintergründe und der Gehäuse, wenn ich sie brauchte. So konnte ich die jeweilige Artwork noch vor der nächsten Version von MAME veröffentlichen."

Er fährt fort: „Bei den Hintergrundebenen habe ich mit den Farben herumgespielt, und den Grafiken einen Tiefen-/Schatteneffekt verliehen, um den Polarisationsprozess nachzuahmen. Ich habe den Benutzern verschiedene Ansichtsoptionen gegeben, damit sie so spielen können, wie sie wollen. Sie können die Schatten ausschalten oder das Gehäuse entfernen und nur den Bildschirm sehen."

Für ein Hobby-Projekt war das Ganze extrem aufwendig und teils auch frustrierend, erzählt Lee weiter: „Manchmal war es sehr mühsam, das Aussehen zu verfeinern. Wir wollten konsistent sein in der Darstellung der Spiele.

Das bedeutete, dass ich immer wieder viele Dateien in meinen Vorlagen ändern musste, und auch den Code, der Dinge auf dem Screen platziert. Ich musste das Projekt schließlich aufgeben, weil ich ein alter Perfektionist bin und merkte, dass ich andere Dinge zu sehr vernachlässigt habe. Glücklicherweise hat Matthew Marino den Endspurt für mich übernommen."

Im August 2020 war das Game&-Watch-Projekt abgeschlossen: MAME 0.223 fügte das letzte noch fehlende Spiel, *Donkey Kong Hockey*, hinzu. Es gibt noch vereinzelte Punkte auf der To-do-Liste, diese sind aber nicht mehr systemkritisch. Das Endergebnis ist ein weiterer Coup für MAME und ein Meilenstein zur digitalisierten Erhaltung der Videospielgeschichte.

David Haywood produzierte G&W-Promo-Videos für seinen YouTube-Kanal „mamehaze". Er ist optimistisch, dass das MAME-Projekt auch andere ermutigen kann, ähnliche Emulatoren in Angriff zu nehmen: „Ich hoffe, dass es die Leute neugierig macht auf die Technologie. Es gibt noch Hunderte ähnlicher Handhelds, die statt der bekannten MCU-Technologie On-Board-Chips verwenden. Für viele dieser Handhelds gibt es noch keine Emulatoren. MAME ist in der Lage dazu, allerdings gibt es oft technische Hürden."

> » Nintendo könnte die Spiele auf einer modernen Plattform neu auflegen. «
>
> DAVID HAYWOOD

Jetzt, da alle G&W-Titel emuliert werden, besteht die Möglichkeit, dass Nintendo an diesem Fortschritt teilhaben möchte. Dürfen wir in Zukunft von Sammlungen für die Switch träumen?

„Nintendo könnte die Spiele auf einer modernen Plattform neu auflegen", meint David und betont, dass die Lizenz Nintendo nichts kosten würde. „Der MAME-Code, der speziell für die Unterstützung der G&W-Geräte entwickelt wurde, steht unter der BSD-3-Clause-Lizenz zur Verfügung. Die Lizenz schränkt die Verwendung des Codes in kommerziellen Closed-Source-Projekten nicht ein, solange eine entsprechende Akkreditierung vorliegt. Auch das aktuelle *Capcom Arcade Stadium* kann aus diesem Grund ordnungsgemäß lizenzierten Code aus aktuellen Versionen von MAME verwenden. Community-Emulationen sollten nicht als Gegenpol zum kommerziellen Markt gesehen werden, sondern als Ergänzung!" *

MAME MEILENSTEINE

DIE WICHTIGSTEN VERSIONSNUMMERN IM ÜBERBLICK.



MAI 2017 0.186

Bereits 2015 wurde *Mickey & Donald* in die MAME-Bibliothek aufgenommen, war damals aber noch nicht spielbar. Erst 2017 kamt ihr in den Genuss, zusammen mit *Boxing, Donkey Kong II* und *Mario's Cement Factory.*



JULI 2017 0.188

Die ersten Spiele von Tiger Electronics werden unterstützt, darunter *Double Dragon, Gauntlet* und *Sonic*. Die Liste der unterstützten Konami-Spiele wird immer länger. *Mickey Mouse* für G&W ist endlich spielbar.



OKTOBER 2018 0.203

Nach einer etwas längeren Pause nimmt die Arbeit an den G&W-Spielen wieder Fahrt auf. Nach *Donkey Kong* erscheinen die meisten G&W-Titel innerhalb der nächsten zwölf Monate. Multi Screen läuft wie geplant.

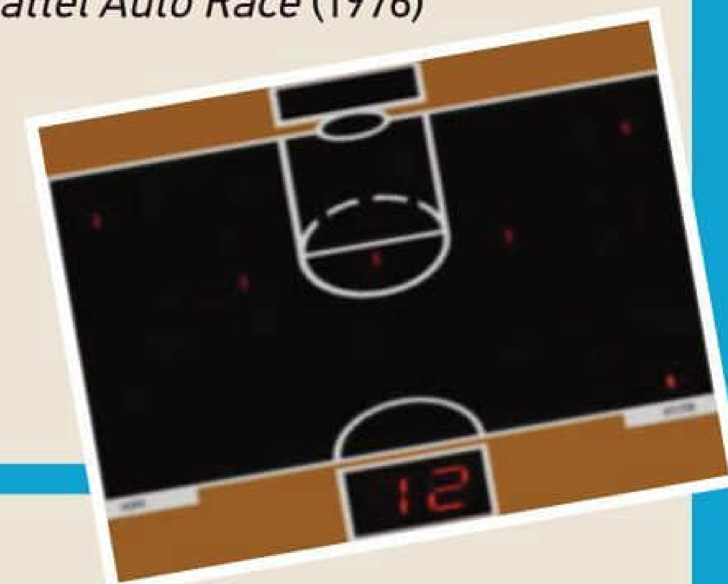


AUGUST 2020 0.223

Seit dieser Version wird *Donkey Kong Hockey* unterstützt, damit sind offiziell alle 60 G&W-Titel verfügbar. Es sind noch kleine Verbesserungen auf der To-do-Liste, aber die Inhalte sind komplett und perfekt spielbar.

FEBRUAR 2021 0.229

MAME unterstützt die Spiele von Mattel Electronics schon seit längerer Zeit, mit *Hockey, Soccer* und *Basketball* werden immer mehr Titel hinzugefügt. Die Arbeit an *Mattel Auto Race* (1976) beginnt.





CHARLES MARTINET

Ihr habt ihn alle schon gehört: Charles Martinet ist nicht nur die Stimme von Mario, er hat inzwischen mehr als 150 Spiele vertont. Im Gespräch verrät er uns, wie er zu seinem Traumberuf kam.

„Hallo an meine Freunde von Retro Gamer, it's-a-me Mario! Woohoo! Mamma mia, bis bald in meinen Spielen!" Charles fühlt sich offensichtlich sehr wohl, als er mit uns spricht. „Mein berufliches Leben war ein fantastisches Abenteuer nach dem anderen", strahlt er. „Ich versuche immer, interessante Charaktere zu erschaffen, die Freude ausstrahlen und die die Zeiten überdauern. Mein Mantra lautet, dass Komik nie verletzend sein darf, sondern stets ein gutes Gefühl erzeugen soll."



RG: Wie bist du zur Schauspielerei und zur Voiceover-Arbeit gekommen?
CM: Ich habe an der UC Berkeley Politikwissenschaften studiert und hatte den besten Professor, den man sich nur wünschen kann. In meinem letzten Jahr waren seine Kurse jedoch bereits belegt. Ich dachte mir: „Na schön, ich mache eine Pause und kehre zurück, wenn ich diese Kurse belegen kann." Ein Freund von mir fragte mich: „Warum kommst du dann nicht in meinen Schauspielkurs?" Ich sagte ihm: „Auf gar keinen Fall, ich bin viel zu schüchtern." Er konnte mich dann doch überzeugen, weil der Kurs in der Cafeteria stattfand, in der auch die künftigen Sterneköche übten. Ihre kulinarischen Ergüsse durften wir am Ende aufessen.

Ich saß also im Schauspielkurs und hatte Spaß, den anderen zuzusehen. Als Teil der Gruppe wurde ich schließlich aufgefordert, einen kleinen Monolog einzustudieren. Ich habe gezittert wie Espenlaub, aber ich habe es irgendwie hinbekommen. Am Ende haben alle höflich geklatscht, wie man das so macht. Das war mein erster Kontakt zur Schauspielerei.

Der Grund, warum ich tatsächlich Schauspieler wurde, war ein kompletter Misserfolg. Nach und nach wurde ich selbstbewusster und es gab ein Vorsprechen für *Ein Mittsommernachtstraum*. Ich war tief und fest davon überzeugt, dass ich Oberon verkörpern kann. Dafür habe ich geübt wie ein Verrückter, und das Vorsprechen hat hervorragend geklappt. Doch ich habe nichts bekommen. Ich habe nicht nur die Rolle von Oberon nicht bekommen, ich habe überhaupt nichts bekommen. Das hat mich so geärgert, dass sich in mir dieses innere Feuer für die Schauspielerei entfacht hat. Seitdem waren es 40 wundervolle Jahre voller Freude und Erfüllung.

RG: Wo hast du Schauspielerei studiert?
CM: Von 1979 bis 1980 besuchte ich das Drama Studio in London. Sir John Gielgud war der Schirmherr, Peter Layton der Schöpfer und Schulleiter. Ich kam zurück in die USA, spielte zehn Jahre lang Theater und hatte dann das Gefühl, dass ich eine Pause vom Theater brauchte. Das Telefon klingelte, und ein Agent fragte mich, ob ich für einen Imagefilm eines Unternehmens vorsprechen möchte. Also ging ich hin, sprach dafür vor und stellte fest, dass ich an einem Tag mehr Geld verdienen konnte als in einer Woche am Theater. Also dachte ich: „Von jetzt an bin ich Schauspieler für Unternehmensvideos!"

Und dann kam das Radio. Ich habe eine Fernsehwerbung gemacht, und der Produzent fragte mich am Ende des Tages, ob ich auch Voiceover machen würde. Ich habe den Text vorgelesen, es waren etwa zehn Sekunden. Ich weiß nicht mehr genau, irgendetwas in der Art: „Orchard Supply, der richtige Artikel zum richtigen Preis, jetzt sofort." Katsching! Hier sind weitere 250 Dollar. So viel hatte ich auch verdient, als ich neun Stunden lang für die Fernsehwerbung dagestanden hatte. Da war mir klar: „Ab jetzt bin ein Synchronsprecher!" – *[imitiert Mario]* Jippie!

RG: Das war eben Mario! Wie wurdest die Stimme der berühmtesten Videospielfigur?
CM: Vor 30 Jahren lag ich am Strand, und starrte auf meinen Pager, das typische Schauspielerdasein eben. Ein Freund erlöste mich und erzählte mir von einem Casting, zu dem ich mich direkt aufmachte. Als ich ankam, kamen gerade der Produzent und sein Kameramann aus der Tür.

Ich fragte so freundlich ich konnte, ob ich noch vorsprechen dürfte. Der Produzent seufzte zwar etwas genervt, drehte aber ▶



» In unserem Interview gab Charles viele kleine Kostproben seiner Kunst. Wir haben das im Text jeweils vermerkt.



AUSGEWÄHLTE SPIELE

- **POLICE QUEST: OPEN SEASON** [1993] WINDOWS, MS-DOS, MACINTOSH – BILLY BOB, HAUSMEISTER
- **SUPER PUNCH-OUT!!** [1994] SNES – ERZÄHLER, SCHIEDSRICHTER, BOXER
- **MARIO'S GAME GALLERY** [1995] MS-DOS – MARIO
- **MARIO TEACHES TYPING** [1995] MS-DOS, WINDOWS (CD-ROM-VERSION) – MARIO
- **SOLAR ECLIPSE AKA TITAN WARS** [1995] SATURN – SPINNER
- **SPACE QUEST 6** [1995] MS-DOS – RAY TRACE, PiTOOIE
- **SUPER MARIO 64** [1996] N64 – MARIO, BOWSER'S LAUGH, BOOS
- **MARIO PARTY** [1998] N64 – MARIO
- **THE CLUEFINDERS MATH ADVENTURES** [1998] WINDOWS, MACINTOSH – ERZÄHLER
- **CARMEN SANDIEGO'S GREAT CHASE THROUGH TIME** [1999] WINDOWS, MACINTOSH – WILLIAM SHAKESPEARE, LUDWIG VAN BEETHOVEN
- **SLAVE ZERO** [1999] WINDOWS – OLD ONE, SANGONAR
- **SPAWN** [1999] GAME BOY COLOR – CLOWN, DER FLUCH
- **STAR WARS: X-WING ALLIANCE** [1999] WINDOWS – ADMIRAL HOLTZ, REBELLENPILOT
- **RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN** [1999] PLAYSTATION – MASTER SUZUKI
- **MARIO TENNIS** [2000] N64 – MARIO, LUIGI, WARIO, WALUIGI, BABY MARIO
- **SKIES OF ARCADIA** [2000] DREAMCAST – VIGORO (ERZÄHLER)
- **FOREVER KINGDOM** [2001] PS2 – DARSUL (ERZÄHLER)
- **WARIO LAND 4** [2001] GAME BOY ADVANCE – WARIO
- **LUIGI'S MANSION** [2001] GAMECUBE – LUIGI, MARIO, BOOS, BOOLOSSUS
- **CEL DAMAGE** [2001] – FOWL MOUTH, FLEMING, BRIAN THE BRAIN, FLEMINGS FREUND
- **MAD DASH RACING** [2001] XBOX – SPANX, ASH
- **SHADOW OF MEMORIES** [2001] PS2, XBOX, WINDOWS – HOMUNCULUS
- **JET SET RADIO FUTURE** [2002] XBOX – GOUJI ROKKAKU
- **SHINOBI** [2002] PS2 – ADDITIONAL VOICES (ERZÄHLER)
- **WARIO WARE, INC: MEGA MICROGAMES!** [2003] GAME BOY ADVANCE – WARIO (UNCREDITED)
- **GLADIUS** [2003] GAMECUBE, PS2, XBOX – ADDITIONAL VOICES
- **THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING** [2003] GAMECUBE, PS2. XBOX – EASTERLINGS
- **SUPER MARIO BALL** [2004] GAME BOY ADVANCE – MARIO, BOOS
- **THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE** [2004] – EAODEN, GIMLI
- **VIRTUA QUEST** [2005] GAMECUBE, PS2 – ANNOUNCER, SNAKE EYES, LAU CHAN, SHUN DI (ENGLISH DUB)
- **SUPER PAPER MARIO** [2007] WII – MARIO, LUIGI
- **MARIO PARTY DS** [2007] DS – MARIO, LUIGI, WARIO, WALUIGI
- **KANE & LYNCH: DEAD MEN** [2007] WINDOWS, PS3, XBOX 360 – ÄLTERER BRUDER
- **HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL** [2008] PS3, PSP, XBOX 360 – ADDITIONAL VOICES
- **WARIO LAND: SHAKE IT!** [2008] WII – WARIO
- **RATCHET & CLANK FUTURE: A CRACK IN TIME** [2009] PS3 – ORVUS
- **RESONANCE OF FATE** [2010] PS3, XBOX 360 – CARDINAL LAGERFELD (ERZÄHLER)
- **THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM** [2011] WINDOWS, PS3, XBOX 360 – PAARTHURNAX
- **RUNNER2** [2013] VARIOUS – ERZÄHLER
- **MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE** [2017] SWITCH – MARIO, LUIGI
- **LUIGI'S MANSION 3** [2019] SWITCH – LUIGI, MARIO
- **HIGH SCORE** [2020] NETFLIX – ERZÄHLER
- **SUPER MARIO 3D ALL-STARS** [2020] SWITCH – MARIO



» [GBA] Die *Hallen der Hieroglyphen* sind ein cleveres Tutorial in *Wario Land 4*.



» Charles erhielt den Guinness-Weltrekord für sein 100. Mario-Spiel.

um und winkte mich herein. Auf dem Weg zum Studio sagte er mir: „Okay, pass auf. Du bist ein italienischer Klempner aus Brooklyn, dein Name ist Mario. Wir machen den Film für eine Firma namens Nintendo, Mario ist ein Charakter in einem Videospiel. Wir haben hier ein Animationssystem in Echtzeit, die Zuschauer sehen eine Zeichenfigur sprechen, aber hören deine Stimme. Denk dir eine Stimme aus, und rede einfach so lange du kannst."

Okay, Videospiele also. *[imitiert Pac-Man]* „Wakka wakka wakka" Aber ein italienischer Klempner? Wie soll das gehen? *[nutzt raue Stimme]* „Hey, schau mich nicht so blöd an!" Das wollte ich auch nicht machen, zum einen hätte ich nach acht Stunden keine Stimme mehr gehabt, und zum anderen sollte es ein kinderfreundlicher Charakter sein. Kurz davor habe ich Gremio in *Der Widerspenstigen Zähmung* gespielt. *[mit italienischem Akzent]* Ein netter Kerl, so etwa. Noch etwas jünger, genau. Und als Italiener rede ich natürlich über Essen."

Der Produzent rief „Action!" und los gings. „Hello, I'm-a-Mario. Lass uns Pizza essen gehen, oder Spaghetti." So habe ich weitergeredet, bis es schließlich hieß, dass ich aufhören kann, weil der Film zu Ende war. Irgendwann kam der Anruf, dass ich bei einer Show auftreten dürfe. Das sollte eine einmalige Sache sein, aber wir hatten so viel Spaß, dass daraus vier Events wurden, dann zehn und schließlich immer mehr. Als der Nintendo 64 auf den Markt kam, war ich bei den Presseterminen dabei. Da klingelte das Telefon: „Mr. Miyamoto bietet Ihnen an, der feste Sprecher für Mario zu werden." Das ist nun 25 Jahre her, Wahnsinn!



» [PC] Paarthurnax, der mächtige Drache aus *The Elder Scrolls: Skyrim*.



» [PC] Die Stimme des Paarthurnax hört ihr auch in diesem Bethesda-Bundle.

RG: Wie bereitest du dich auf deine Arbeit vor?

CM: Das ist überhaupt nicht schwer, die Figuren sind immer bei mir. Ich träume als Mario, fliege aus seiner Sicht im Mondlicht

» Mario und Charles 2017 bei der GamesCon.

> »Ich kann mir nichts Schöneres vorstellen als meine bisherige Karriere.« CHARLES MARTINET

über einen Ozean. Manchmal träume ich sogar in 2D. Wenn ich morgens aufwache, und schlecht drauf bin, fühle ich mich wie Wario *[knurrt*]. Diese Stimmen sind lebendig in mir, ich nutze sie ständig, je nach meiner Laune *[pfeift das Super Mario Bros. Intro]*. Sobald ich im Tonstudio sitze, gebe ich immer 100 Prozent. Ich versetze mich in meine Schützlinge, was sie sehen, wo sie sind. Ich fühle mit ihnen, ich bin wahrhaftig in ihrer Situation. Für mich persönlich ist es dabei nur wichtig, viel zu trinken, damit meine Stimme durchhält.

RG: Deine Meinung zur Netflix-Dokumentation *High Score*?
CM: Das hat mir sehr viel Spaß gemacht. Während meiner Arbeit als Sprecher lernte ich natürlich Nolan Bushnell kennen, ein sehr angenehmer Typ. Ich habe in dieser Zeit so viel gelernt, ich bin richtig heiß auf die nächste Doku-Serie.

RG: Verändert sich deine Arbeitsweise, wenn du ein Skript vertonst, im Vergleich zu einem Voiceover?
CM: Ich liebe gute Skripte! Schaut euch *Elder Scrolls* an. *[als Paarthurnax]* „What brings you to The Throat of the World?“ Ich musste die Drachensprache lernen, die unsere Schriftsteller entworfen haben. Dazu musste ich natürlich auch viel mit dem Skript arbeiten. Aber ich lebe von der Improvisation. Nachdem ich eine Aufnahme fertig habe, die dem Skript absolut treu ist, denke ich sofort an kleine Änderungen. Während des ersten Durchgangs markiere ich beispielsweise Stellen im Skript, die ich anders betonen will. Und dann spiele ich mit meiner Stimme. Ich muss Millionen Soundfiles für Nintendo aufgenommen haben! Inzwischen glaube ich, dass ihre Server voll sein müssen.

RG: Gab es eine Szene, die du besonders oft wiederholen musstest?
CM: *Mario Strikers* hat sehr lange gedauert, weil ich so viele Laute vertonen musste. *[als Mario]* „Yahh! Whurr!“ Und natürlich *Super Mario 3D World*, mit den vielen Katzen. *[als Katzen-Mario]* „Miauuuu!“ Ich musste etwas herumprobieren, bis mir eine Tonlage gut gefallen hat, aber das ist der Spaß hinter der ganzen Arbeit.

RG: Wie viel Zeit verbringst du an einem durchschnittlichen Tag im Tonstudio?
CM: Das kann ich so nicht sagen. Einmal begannen die Tonaufnahmen erst eine Woche, bevor das Spiel herauskam. Ein anderes Mal war es drei Jahre vorher. Also kann ein Arbeitstag 20 Stunden lang sein oder eine Stunde lang. Es kommt ganz auf das Spiel an. Aus diesem Grund liebe ich *Super Mario Odyssey*. Die Charaktere wechseln ständig, wisst ihr? Als ich Cappy das erste Mal gesehen habe, wusste ich, dass dieses Spiel magisch sein wird. Mario kann sich in alles Mögliche verwandeln, das ist für mich natürlich ein Traum.

Sobald ich in ein Tonstudio gehe, versetze ich mich in den Charakter, den ▶



IT'S- A -ME, CHARLES

Ein Ausschnitt aus Charles (beruflichem) Leben.



SUPER MARIO 64
N64, 1996

■ Der Klassiker hat inzwischen ein HD-Remaster erhalten. *Super Mario 64* überzeugt mit seinen 3D-Plattformen und Charles fantastischer Synchronisation. Wie viele Stunden wir mit der Suche nach Sternen verbracht haben, möchten wir lieber nicht verraten.



MARIO TENNIS
N64, 2000

■ Im Jahr 2000 begann Nintendo mit ihren Sportspielen. In *Mario Tennis* meistert ihr die Ring-Challenge (abgebildet) und Bowser's Court, mit den vielen Power-ups, um euren Gegner zu behindern. Auch trefft ihr hier zum ersten Mal auf Luigis Erzfeind, Waluigi.



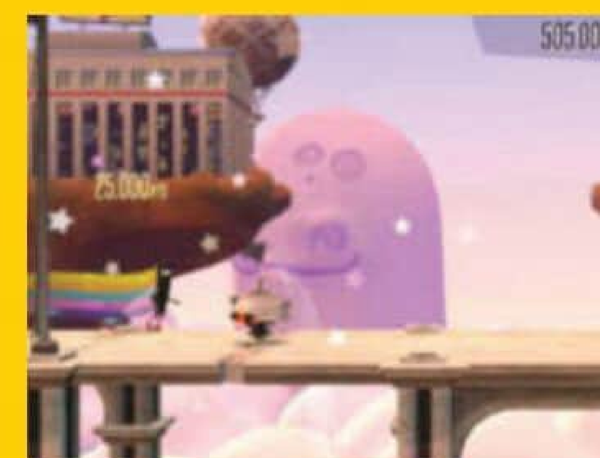
WARIO WARE, INC: MEGA MICROGAMES!
GBA, 2003

■ Falls ihr noch nie ein Spiel mit Wario erlebt habt, was wir nicht glauben, dann solltet ihr euch diesen Titel ansehen. In vielen Minispielen könnt ihr mit Wario nach Herzenslust herumalbern. Das Original spielt sich auch heute noch hervorragend.



SUPER MARIO GALAXY
WII, 2007

■ Marios Sperenzchen im Weltall sind ein wundervoller Einstieg in die Serie. Die ständigen Kamerafahrten und wechselnden Ziele bedeuten eine sehr kurzweilige Abwechslung. Dank der intuitiven Steuerung fliegt ihr mühelos durch die Galaxie.



BIT.TRIP PRESENTS… RUNNER2: FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN
VERSCHIEDENE, 2013

■ Als Nachfolger von Bit zeigt sich *Trip Runner* in gewohnt guter Qualität. Die versteckten Retro-Herausforderungen und alternative Routen bieten einen hohen Wiederspielwert. Charles zeigt sich als Erzähler von seiner humorvollsten Seite.

ich spielen soll. Schaut euch Wario an. Irgendwie ist er zwar böse, aber er weiß es nicht wirklich. Er macht sein Ding, und ist ein so toller Kontrast zu Mario. *[als Wario]* „Runter von meinem Rasen!“ Mal spiele ich Wario, dann Mario oder Luigi. Jeder ist anders, aber ich habe alle in mein Herz geschlossen. Also ist es mir egal, wie lange ich im Tonstudio stehe, weil mir mein Beruf so unglaublich viel Spaß macht.



» [Switch] Im Bienenkostüm geht es dem nächsten Boss an den Kragen.

DIE GUTEN ALTEN ZEITEN

„Früher ging alles ganz einfach per Handschlag“, erklärt uns Charles. „Man saß in einer Aufnahme und irgendjemand fragte dich: „Kannst du auch einen russischen Akzent?“ *[mit russischem Akzent]* „Aber natürlich, mein Freund.“ Super, und am Wochenende hattest du einen neuen Job.

Lange vor Mario habe ich bestimmt über 100 Videospiele vertont. Manche waren voller Dialoge, andere hatten nur Tonschnipsel. Das erste war eine Art Panzerspiel. Ich musste auf verschiedene Weisen sterben, aber die Speicherchips waren so klein, dass die Soundfiles kurz sein mussten. *[als sterbender Schwan]* „Aaaaah!“ Zu lang. „Ah!“ Schon besser. „Uuuuugh!“ Wieder zu lang. „Ugh!“ Jetzt passt es.

Heutzutage muss man für jedes noch so kleine Projekt eine Verschwiegenheitserklärung unterschreiben. Die Kameras und Mikrofone sind immer an. Jede noch so kleine News ist sofort im Internet, bei großen Spielen gibt es stundenlange YouTube-Videos darüber. Man muss inzwischen unglaublich vorsichtig sein.“



» Charles war Schauspieler in *Das Todesspiel* und *Der Nachtfalke*.

RG: Bekommst du Bilder oder sogar kleine Videos der Spielfiguren vor der Tonaufnahme?

CM: Wenn ich Glück habe, bekomme ich haufenweise Material, aber ich hatte auch schon Aufnahmen, bei denen ich im Vorfeld gar nichts bekommen habe. Inzwischen habe ich so eine starke Bindung zu Nintendo, dass wir uns blind vertrauen. Es ist dann egal, von wem welche Idee stammt. Wir spielen und erforschen die Charaktere, bis das Gesamtbild irgendwann stimmt. Die Designer und ich stehen in engem Kontakt mit den Produzenten, und wir bekommen regelmäßig Feedback. Mal finden sie eine Idee gut, ein anderes Mal nicht.

Ich bin ein großer Freund davon, große Entscheidungen bereits früh zu tätigen. Wenn die Rahmenbedingungen klar sind, kann ich innerhalb dieses Rahmens spielen. Ich muss dann nur aufpassen, nicht aus dem Rahmen auszubrechen. Jeder Charakter entwickelt sich mit der Zeit, behält aber seine grundlegenden Überzeugungen. Wie diese Entwicklung aussieht, kann vorher niemand sagen.

RG: Ist dir eine Aufnahme besonders im Gedächtnis geblieben?

CM: Ich erinnere mich gerne an jede einzelne zurück, aus verschiedenen Gründen. Aber seitdem ich Mario spiele, gab es einige, die für mich besonders waren. *Mario Teaches Typing* war eine erstaunliche Sache. Auf der Showbühne bin ich immer verspielt, fröhlich, ein wenig verrückt. Aber wenn ich mit Kindern zu tun hatte, vor allem wenn sie etwas lernen sollten, habe ich das immer sehr ernst genommen.

Im Skript von *Mario Teaches Typing* standen Dinge wie „Das war ein Fehler“, oder „Oh, das war nicht sehr gut“. Für mich kam das nicht infrage! Ich wollte die Kleinen dazu ermutigen, sich zu verbessern, und sie dabei mit positiver Energie unterstützen. Wie kann man also einen Fehler so verpacken, dass sich die Kinder nicht schlecht fühlen und die Motivation verlieren? *[als Mario]* „Oh, das war toll, jetzt versuchen wir es nochmal!“ oder



» [N64] Bereits seit den N64-Tagen ist Charles Teil von *Mario Kart*.



» [Switch] „Leichtigkeit und Spielfreude“ mit Mario.

„Diesmal nicht so gut, aber du wirst es gleich besser machen, los geht's!“

Das ist Mario für mich: Liebe, Respekt, Freude. Auch in den schwierigen Abenteuern und in dunklen Zeiten findet sich immer Leichtigkeit und reine Spielfreude in Marios Welt. Diese Eigenschaften versuche ich auch für mich persönlich zu erlangen, aber das ist nicht immer so leicht …

Meine liebsten Erinnerungen habe ich an *Super Mario 64, Galaxy* oder *Sunshine*. Und natürlich *Mario Kart*, eine wundervolle Serie. Und jetzt *Odyssey*, ein Meisterwerk. Es fasst die natürliche Entwicklung der Serien zusammen und verfeinert sie mit neuen Spielelementen. Daran werden wir noch viele Jahre Freude haben!

RG: Hat sich deine Arbeit über die Zeit stark verändert?

CM: Technisch hat sich natürlich sehr viel getan, inhaltlich weniger. Das Gute an Nintendo ist, dass ihre Hauptfiguren immer ähnlich geblieben sind. Schaut euch Mario an. Er lernt zwar immer wieder neue Tricks dazu, aber in seinem Kern ist er immer noch der gleiche Klempner wie früher. Neben all den neuen und alten Dingen sollen Spiele vor allem Spaß machen. Die Musik ist heiter und unterhaltsam, die Charaktere sind voller Freude und guter Laune. *[als Mario]* „Wheehee! Owowow!“ Ihr wisst, was euch erwartet, wenn ihr ein Spiel mit Mario kauft. Klar gibt es Neuerungen wie Cappy, die euch überraschen sollen. Ich glaube, das ist der Schlüssel zum Erfolg. Der Spieler muss immer an Nummer eins stehen, und die



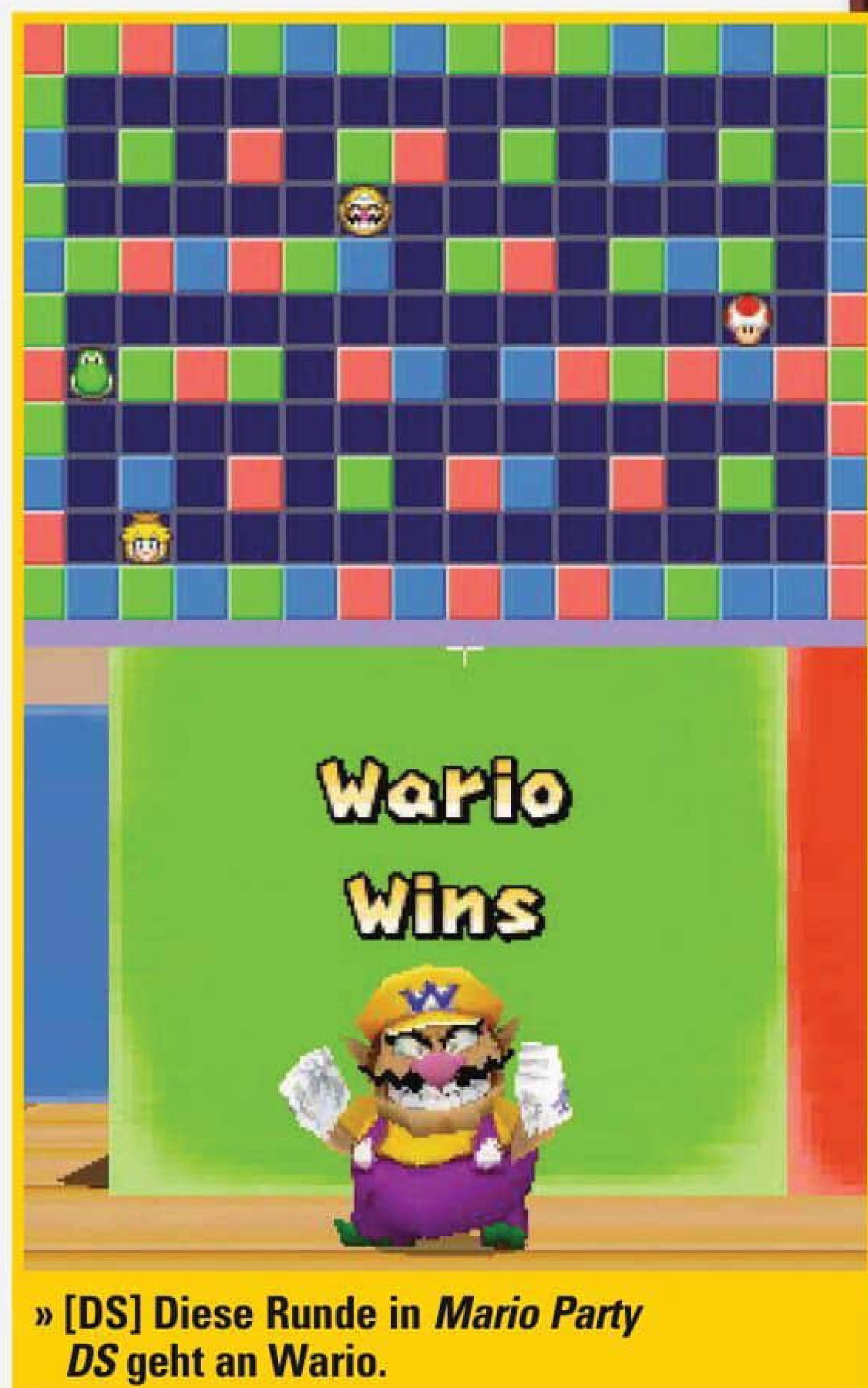
» [GBA] Petey Piranha ist ein schwieriger Boss in *Super Mario Ball*.

» Der Spieler muss immer an Nummer eins stehen. «

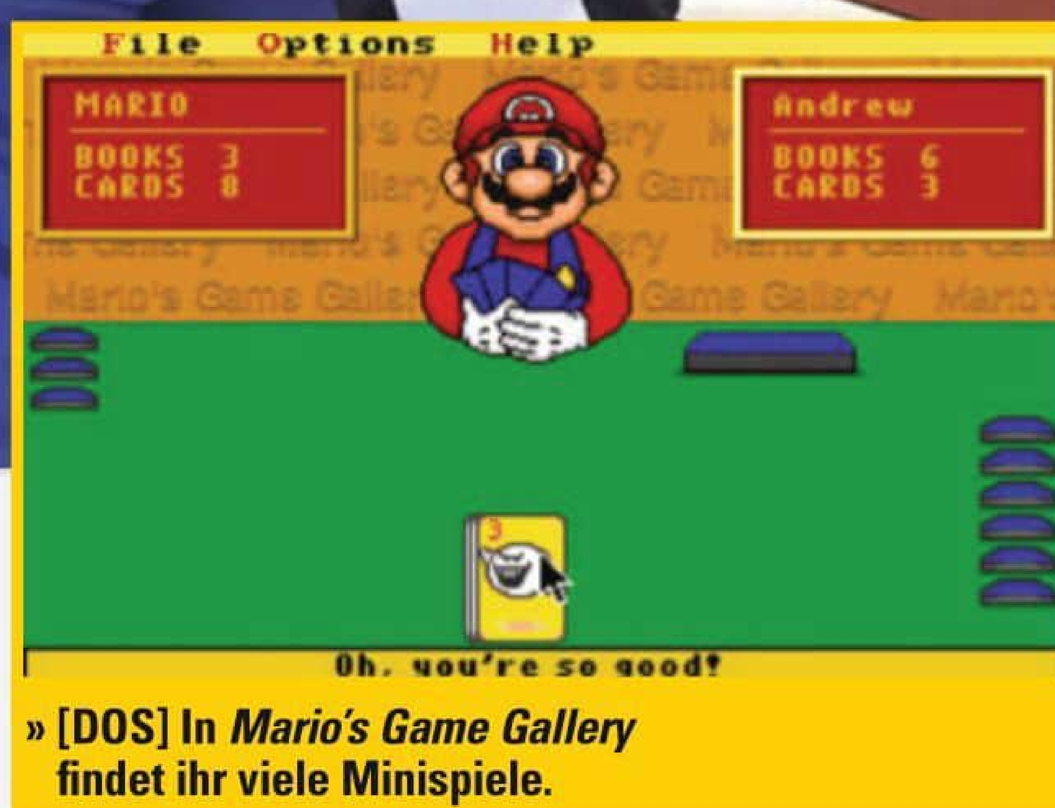
CHARLES MARTINET



» Charles gewinnt gegen seinen Kumpel auf der Comic Con 2017.



» [DS] Diese Runde in *Mario Party DS* geht an Wario.



» [DOS] In *Mario's Game Gallery* findet ihr viele Minispiele.



» [Switch] In *Mario Kart 8 Deluxe* legt sich Luigi voll ins Zeug.

Entwickler sollten Spaß daran haben, andere zum Lachen zu bringen.

RG: Was sind deine Lieblingscharaktere?
CM: Wie lang habt ihr Zeit? Wenn ich mich festlegen muss, dann Mario, Luigi, Wario, Baby Mario und Baby Luigi. Also nur aus den bisher bekannten Spielen.

RG: Gibt es einen Charakter, den du gerne vertonen würdest?
CM: Ach wisst ihr, über die Jahre habe ich gelernt, nicht gierig zu werden. Natürlich würde ich gerne jede Stimme vertonen, aber ich kann mir nichts Schöneres vorstellen als meine bisherige Karriere.

RG: Du warst auf so vielen Messen und Spieleshows. Was waren deine Favoriten?
CM: Da muss ich kurz nachdenken. Ein Highlight war der Launch von *Mario Odyssey* in London. Die Stimmung war bombastisch, so viele Leute haben sich auf das Spiel gefreut. Ich war auch in London, als *Mario Maker* herauskam. Ich durfte den Profis zusehen, wie sie gegeneinander spielten. *[als Mario]* „Oh-Oh."

Sie haben Levels erstellt, die einfach unvorstellbar schwierig waren. Pro Versuch hatte man drei Leben. Irgendwann hat dann jemand das erste Hindernis geschafft, aber weiter kam er nicht. Die anderen haben zugesehen und gelernt, und so haben sie zusammen irgendwann den kompletten Level geschafft. *[als Mario]* „Wheeheee!"

Ein Level nach meinem Geschmack wäre deutlich anders: keine Löcher, keine Gegner, ich kann herumhüpfen und Münzen einsammeln. Am Ende gewinnt jeder. Wäre das nicht toll?

RG: Du engagierst dich sehr für wohltätige Zwecke.
CM: Nintendo unterstützt so viele Hilfsorganisationen, etwa die Make-A-Wish Foundation. Ich bin immer dankbar, wenn ich etwas unterstützen kann, das die Welt ein Stück besser macht.

RG: Charles, es war uns ein großes Vergnügen.
CM: *[als Mario]* „Vielen Dank dafür! Bis bald!"

*

FRAGEN DER COMMUNITY

Charles beantwortet einige Fragen der englischen Retro-Gamer-Leser.

DRS: Falls Nintendo sich jemals dazu entschließen sollte, ein *Mario*-Spiel für Erwachsene zu produzieren, könntest du Mario fluchen lassen?

Was für eine Vorstellung! Mario steht für mich für pure Freude, er hat so einen reinen Charakter. Ich versuche, dem auch auf meinen sozialen Kanälen gerecht zu werden. Es ist seine integre Art, die die Kinder so lieben, und das möchte ich bewahren.

RichL: Hat Nintendo deine Charakterstimmen lizenziert, oder darfst du sie nutzen, wann du willst?

Zwischen Nintendo und mir ist über die Jahre ein großes Vertrauensverhältnis entstanden. Ich habe viele Freiheiten, weil Nintendo genau weiß, dass ich den Figuren, die mir so ans Herz gewachsen sind, niemals Unrecht tun würde.

RetroBob: Spielst du selbst die Spiele, in denen du mitwirkst?

Am liebsten sind mir Spiele mit Mario. Inzwischen weiß ich sogar schon im Vorhinein, dass die Prinzessin nicht in diesem Schloss zu finden ist [lacht]. Für den Mehrspielermodus bin ich zu schlecht, außer ich kann cheaten.

TheAlex: Improvisierst du oft während der Tonaufnahmen?

Ja, ständig. Es sind Hunderte solch improvisierter Rufe in den Spielen. Ob die Idee von mir kommt oder von der anderen Seite der Trennscheibe, ist dabei egal.

DOS=HIGH,UMB

FÜR SPIELER

Zu Beginn dieses Sonderhefts wollen wir rekapitulieren, wie aus hässlich-klobigen Personal Computern über die Jahre die besten Spielemaschinen wurden – und welche Hürden MS-DOS-Nutzer überwinden mussten, bevor tatsächlich ein Game auf dem Bildschirm erschien.

Von Rüdiger Steidle



Bild: Rama & Musée Bolo (CC BY-SA 2.0)

» Für sein Erscheinungsjahr 1981 war der erste IBM-PC 5150 modern designt und praktisch.

Als der „blaue Riese" IBM Anfang der 80er den Personal Computer aus schnell verfügbaren Teilen konstruiert, stehen interaktive Spiele weit unten auf der Anforderungsliste. Das rächt sich später, denn die Architektur und das Betriebssystem machen das Daddeln schwierig. Allerdings genießt der MS-DOS-PC auch unbestreitbare Vorteile, die ihn schließlich zum Gaming-Monster werden lassen.

Die Erfolgsgeschichte von IBMs erstem Kleinrechner für Privatanwender lautet stark vereinfacht: Der Büromaschinenhersteller wollte ein Stück von dem Kuchen abhaben, den damals Rivalen wie Apple, Atari und Commodore mit Apple II, Atari 400 oder VC-20 unter sich aufteilten. Deshalb entwarfen IBMs Ingenieure in rekordverdächtig kurzer Zeit das Modell 5150, den ersten IBM PC.

Dieser setzte zum Großteil auf frei verfügbare Komponenten und Bauteile, weshalb Konkurrenten bald schon Klongeräte auf den Markt brachten. Doch egal, ob man sich damals für das Original von „Big Blue" oder für einen der zahlreichen Nachbauten entschied, eines hatten sie gemeinsam: Als Betriebssystem kam praktisch überall MS-DOS zum Einsatz, das Disk Operating System von Microsoft. Bill Gates' Nerd-Truppe war damals längst keine unbekannte mehr, der Auftrag von IBM war aber der wichtigste in der Firmengeschichte. Die Kombination aus der PC-Hardware von IBM und der Software von Microsoft stellte unterhaltungssüchtige Spieler über die Jahre vor manche Herausforderung, bot allerdings auch einige Vorteile.

Es ist nämlich nicht so, als ob IBM bei der Entwicklung des PCs gar keinen Gedanken an Games verschwendet hätte, gab es doch schon für das Urmodell eine Steckkarte zum Anschluss von zwei Joysticks. Damit wäre der große Vorteil der Plattform benannt: Sie war und ist bis heute – zumindest in der guten, alten Desktop- statt Laptop-Variante – erweiterbar und aufrüstbar.



» *The Ancient Art of War* (hier die Gegnerauswahl) machte effektiven Gebrauch von der CGA-Grafik – während die farbigere VGA-Fassung verbuggt war.

VON ADLIB BIS SVGA: GRAFIK UND SOUND

Die Grafik- und Sound-Fähigkeiten des Modells 5150 und des kurz darauf folgenden 5160 (XT) waren sehr eingeschränkt. Der Rechner konnte sich nur über einen eingebauten „Piepser" Gehör verschaffen, der mit seiner einstimmigen Rechteckwelle keinerlei Klanggenuss erzeugte. Spätestens mit der Einführung des AdLib-Systems, 1987, mauserten sich die belächelten Krachmacher aber zu ernstzunehmenden Musikabspielern.

Ähnlich entwickelten sich Grafikfähigkeiten. Der monochrome MDA-Standard wurde genau wie die späteren Hercules-Karten vor allem für Büroaufgaben entworfen: Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und dergleichen. Doch schon zur Einführung gab es alternativ den Color Graphics Adapter (CGA), auch wenn die Farben





» *The Secret of Monkey Island*: Der Unterschied von CGA- zu VGA-Farbgrafik war deutlich sichtbar.

sich auf Magenta, Cyan, Schwarz und Weiß beschränkten. Doch damit ließen sich durchaus schon Spiele darstellen!

Mit dem VGA-Standard gelang es IBM 1987 erstmals, die meisten damals verfügbaren Homecomputer zu überholen: 256 Farben galten als großer Schritt in Richtung Fotorealismus. Gleichzeitig wuchsen Prozessorgeschwindigkeit und Speicherausbau kontinuierlich an. Das Modell 5150 war mit einem 8088 mit 4,77 MHz von Intel oder AMD ausgestattet, der IBM AT baute 1987 bereits auf den 80286 mit 8 MHz und 16-Bit-Bus.

Ein 286er PC mit VGA-Grafik spielte noch auf dem Niveau der letzten Heimcomputer wie Atari ST und Amiga – doch mit dem 386er und 486er ließen dann die DOS-Rechner die Konkurrenz von Atari und Commodore weit hinter sich. Aus den 64 Kilobyte Hauptspeicher des Urmodells wurden bald 512 oder 640 Kilobyte, dann mehrere Megabyte.

SPIELEN NUR MIT ANGEPASSTER CONFIG.SYS

Während die PC-Hardware stetig moderner und kraftvoller wurde, blieb das Betriebssystem in der Zeit stehen. Zwar baute Microsoft MS-DOS immer weiter aus, ergänzte neue Befehle und Möglichkeiten, um die stärker werdende Technik zu nutzen. Doch die grundlegende Bedienung und Konfiguration blieb weitgehend auf dem Niveau von Anfang der 80er Jahre stehen und damit ein Fall für Profis.

RETRO-PC-GLOSSAR

Eine Übersicht über wichtige Hardware, Software und Begriffe der DOS-Ära.

BETRIEBSSYSTEME

86-DOS Wurde als QDOS ("Quick and Dirty Operating System") zusammen mit der 8086-CPU-Karte von Seattle Computer Products veröffentlicht und 1980 in 86-DOS umbenannt. Grundlage von PC-DOS und MS-DOS.

DOSBox Kein Betriebssysten, sondern ein beliebter Emulator für MS-DOS, den es für diverse Betriebssysteme gibt. Perfekt, um PC-Klassiker unter Windows oder MacOS zu genießen.

DR-DOS Weitere MS-DOS-Alternative von Digital Research mit einigen Vorteilen, aber Kompatibilitäts-Schwächen.

FreeDOS Noch heute weiterentwickelte freie Alternative zu MS-DOS. Hohe, aber nicht vollständige Kompatibilität.

MS-DOS Microsoft kaufte die Rechte des von Tim Paterson entwickelten 86-DOS und entwickelte es weiter. Es wurde zum Standard für Abermillionen von PCs.

OS/2 Windows-Alternative von IBM und Microsoft. Fand keine große Verbreitung, bietet aber eine überragende DOS-Kompatibilität auf alter Hardware.

PC-DOS Auch als IBM-DOS bekannt, parallele Entwicklung zu MS-DOS mit IBM-Branding; PC-DOS 1.0 war eine fehlerbereinigte Version von MS-DOS 1.14.

Windows 3.x Eine grafische Benutzeroberfläche mit DOS-Unterbau, von Spielen kaum benutzt.

Windows 95 Stärkere Abkopplung von DOS und erstmals richtig spieletauglich. Von 1995 bis etwa 1998 erschienen aber weiterhin viele Spiele nur für MS-DOS oder parallel dafür.

PROZESSOREN

8086 und 8088 Der Intel 8088 schlug als Herz des ersten IBM PCs, eine kostenreduzierte Version des Prozessors 8086 mit geringerer Busbandbreite.

80286, 80386, 80486 Wichtige Nachfolger von Intels Prozessorfamilie ("286er"). Nachbauten waren von vielen Herstellern wie AMD, Cyrix oder Texas Instruments erhältlich.

PCJr und PS/2 Zweige der PC-Architektur, die sich nicht durchgesetzt haben. Manche Neuerungen fanden aber als Standards Verbreitung (etwa VGA von PS/2).

XT und AT Weiterentwicklungen der PC-Plattform von IBM mit verbesserter Hardware und neueren DOS-Versionen. Wurden dann von 386ern und 486ern abgelöst und schließlich vom Pentium.

GRAFIK-STANDARDS

CGA Erster Grafikstandard für den IBM-PC. Zeichnet Bilder mit typischerweise vier (garstigen) Farben und bis zu 640x200 Pixeln (Grafikmodus: 320x200)

EGA Verbesserter Grafikstandard mit 16 Farben und bis zu 800x600 Auflösung. Sehr ähnlich dem parallel verwendeten Tandy-System.

VGA Dritter großer Schritt der Grafikentwicklung für DOS-Rechner. Zeigt bis zu 256 Farben gleichzeitig, dann aber nur mit 320x200 Pixeln.

SVGA Deckt alle Grafikmodi ab, die über den ursprünglich für VGA spezifizierten Standard hinausgehen. Schenkte Spielen üblicherweise 640x480 oder 800x600 Pixel, maximal aber 1280x1024.

SOUND-STANDARDS

AdLib Erster brauchbarer und verbreiteter Sound-Standard für DOS-Computer. FM-Synthese mit Yamaha YM3812.

General MIDI Sound-Standard, der am PC vor allem genutzt wurde, um per Wavetable-Synthese Musik in guter Qualität zu erzeugen.

Roland Hersteller von Musikinstrumenten und professionellen Soundkarten. Besonders für frühe DOS-Spiele der beste Klang.

Soundblaster Creative Labs ergänzt den AdLib-Standard um digitalisierte Klangwiedergabe für Sprache und Effekte. Wurde viele Male verbessert und ist bis heute im Markt.

WEITERE BEGRIFFE

Autoexec.bat Wie die Config.sys die "Anleitung", welche Tools der PC beim Booten in welcher Reihenfolge und wohin laden sollte, nebst anderer Einstellungen.

CD-ROM Ab Anfang der 90er fanden CD-Laufwerke und speicherintensive Spiele auf CD (wie *Myst* oder *Rebel Assault*) Verbreitung.

Disketten Anfangs waren Disketten das Hauptspeichermedium am PC, erst im großen, dünnen, labberigen 5,25-Zoll-Format, dann in der stabileren 3,5-Zoll-Ausführung.

EMS und XMS Expanded Memory und Extended Memory. Zwei Speichermanager, um das RAM zwischen der 640-KByte- und 1-MByte-Grenze respektive oberhalb des ersten MBytes verwenden zu können. Die meisten Spiele verlangten EMS, einige XMS, was unterschiedliche Konfigurationen erforderte.

Festplatte Löste die Diskette als Boot- und Hauptspeichermedium der PCs ab; frühe Festplatten fassten nur 20 MByte.

Joystick In der DOS-Welt waren anfangs fast ausschließlich analoge Joysticks mit eigenem Interface üblich, digitale und Gamepads kamen später.

Maus Es gab mehrere Maus-Standards für DOS, gängig war vor allem der Standard von Microsoft mit zwei Tasten.

Tastatur Ohne eigenen Treiber arbeitet man unter DOS meist mit der amerikanischen Tastenbelegung (QWERTY-Format).

Turbo Bis zu Pentium-Ära verfügen viele PCs über einen Turbo-Schalter, dem denen sich der Prozessor beschleunigen ließ. Ohne Turbo war die Kompatibilität mit älteren Spielen größer.

Voodoo Ein proprietärer Speichermanager von Origin Systems, der viele unschuldige Spieler und Computerspiele-Redakteure bis Mitte der 90er in den Wahnsinn trieb.

» Die kanadische Firma AdLib brachte die ersten brauchbaren Soundkarten für PCs auf den Markt, die zum "Low-End-Standard" wurden.

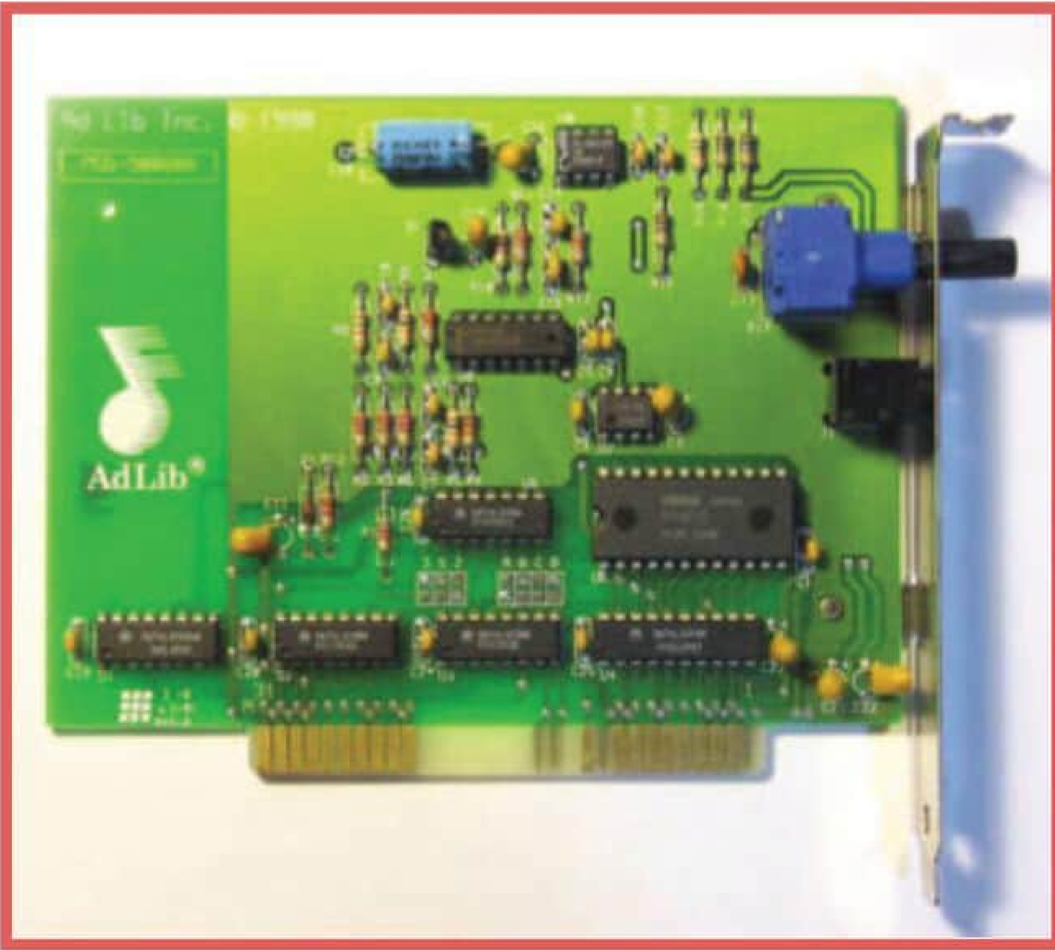


Bild: Bratgoul (GNU FDL 1.2)

DOS-BEFEHLE

Wir listen die wichtigsten DOS-Kommandos für Spieler auf.

Die folgenden Befehle werden am Kommandoprompt (C:\) eingegeben und mit der Eingabetaste bestätigt. Ergänzt man den Befehl um ein Leerzeichen und die Zeichenfolge /?, werden verfügbare Optionen und Hilfstexte angezeigt. Die Befehle können beliebig groß oder klein geschrieben werden. Nicht alle Befehle stehen in allen DOS-Versionen zur Verfügung. Filenamen sollten auf acht Zeichen begrenzt werden, Dateiendungen auf drei.

BEFEHL	ERKLÄRUNG	BEISPIEL
[Programmname]	Um ein Programm zu starten, navigiert man zum gewünschten Verzeichnis und gibt den Dateinamen ein. Startdateien haben üblicherweise die Endung .EXE oder .BAT, selten .COM.	DUNE
A:	Wechselt zum ersten Diskettelaufwerk (B: wechselt zum zweiten)	A:
C:	Wechselt zur primären Festplatte (beziehungsweise der ersten Partition, D: wäre die zweite)	C:
CD ..	Wechselt in das darüber liegende Verzeichnis	CD ..
CD [Ordnername]	Wechselt in das angegebene Unterverzeichnis	CD Spiele
CLS	Löscht den Bildschirm.	CLS
CMD	In aktuellen Windows-Versionen ruft Start → Ausführen oder Suchleiste→ CMD ein DOS-Eingabefenster auf. Viele der alten Befehle funktionieren auch heute noch, für manche muss das Prompt im Administrator-Modus aufgerufen werden.	CMD
COPY [Quellpfad] [Zielpfad]	Kopiert das angegebene Verzeichnis oder die angegebene Datei zum angegebenen Ziel.	COPY C:\Text C:\Dokument
DEL [Dateiname]	Löscht die angegebene Datei.	DEL Command.com
DELTREE [Pfad]	Löscht den angegebenen Pfad inklusive aller Unterverzeichnisse.	DELTREE C:\Windows
DIR	Zeigt den Inhalt des Verzeichnisses	DIR /W
EDIT [Dateiname]	Startet den Editor und öffnet die angegebene Datei (Text oder Konfiguration)	EDIT Autoexec.bat
EXIT	Kehrt zu Windows zurück, wenn ein DOS-Prompt unter Windows 95 oder 98 gestartet wurde.	EXIT
FDISK [Laufwerk]	Partitioniert das angegebene Medium.	FDISK C:
FORMAT [Laufwerk]	Formatiert das angegebene Medium.	FORMAT A:
MEM	Zeigt die Speicherverteilung.	MEM
MEMMAKER	Ab Version 6 verfügbare automatische Hauptspeicheroptimierung.	MEMMAKER
MKDIR [Ordnername]	Legt das angegebene Unterverzeichnis an	MKDIR Action
MOUNT	Der wichtigste Befehl für DOSbox-Nutzer: Damit wird ein Pfad auf der Festplatte als Laufwerk auf den gewünschten Buchstaben (im Beispiel D) gelegt.	MOUNT D c:/DOS-Spiele/
REN [Dateiname] [Dateiname]	Benennt die angegebene Datei um.	REN Config.sys Config.bak
SYS [Laufwerk]	Legt ein Bootmedium an.	SYS A:
TREE [Pfad]	Stellt den Verzeichnisbaum des angegebenen Pfads dar.	TREE C:\Spiele
VER	Gibt die genutzte DOS-Version an.	VER

Wer mit MS-DOS spielen wollte, musste umständliche Textbefehle ins Kommandoprompt hacken, in kryptischen Einstellungsdateien herumfrickeln sowie Hard- und Software manuell konfigurieren, bis alles rund lief. Schlagworte wie "Speichermanager" oder "Soundkarten-Ports und Interrupts" rufen bei damaligen PC-Spielern noch heute albtraumhafte Erinnerungen hervor. Der Schrecken begann üblicherweise so: „Diese Software benötigt 600 KByte freien Hauptspeicher. Dieses System verfügt nur über 599 KByte." Und das, obwohl der neue Vobis-Rechner doch mit satten 4 MByte RAM ausgestattet war!

Dieses wohlbekannte Ärgernis geht zurück auf das Speicherlimit des ersten IBM PCs, der maximal 640 KByte adressieren konnte. Jedes Byte darüber konnte auch in späteren DOS-Versionen nur mithilfe diverser Einstellungen und Tricks genutzt werden. Für viele DOS-Games war aber vor allem der ursprüngliche, konventionelle Speicherbereich entscheidend, hier musste also die EXE reinpassen. Es galt für den Spieler, möglichst viel davon freizuschaufeln. Dummerweise benötigten die Spiele ja aber auch zunehmend Maus-, CD-ROM- und Soundkarten-Treiber, und diese kleinen Programm zehrten an den wertvollen Bits und Bytes.

Die RAM-Optimierung glich unter MS-DOS teils eher Voodoo-Ritualen als einer Wissenschaft (Voodoo hieß ironischerweise auch der gefürchtete proprietäre Speichermanager



» Das MS-DOS-Handbuch war ein Wälzer und absolute Pflichtlektüre, wenn man das Betriebssystem verstehen wollte.



» Dank Peripherie-Vielfalt und Rechenpower wurden fast alle wichtigen Spiele der 80er und 90er auch für PC umgesetzt oder nativ dafür geschrieben – sogar Arcade-Ports wie ***Super Street Fighter 2 Turbo***.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed:   3000 cycles, Frameskip 0, Program:  DOSBOX
C:\>dir
Directory of C:\.
.              <DIR>            22-05-2022 12:32
..             <DIR>            01-01-1980  0:00
AOE            <DIR>            22-05-2022 10:53
COMANCHE       <DIR>            22-05-2022 11:18
DOOM           <DIR>            22-05-2022 11:29
DUNE2          <DIR>            22-05-2022 10:36
PG             <DIR>            22-05-2022 12:32
SWOTL          <DIR>            22-05-2022  9:26
X-WING         <DIR>            22-05-2022  9:58
    0 File(s)                0 Bytes.
    9 Dir(s)       262,111,744 Bytes free.

C:\>ver
DOSBox version 0.74-3. Reported DOS version 5.00.

C:\>mem

       632 Kb free conventional memory
        63 Kb free upper memory in 1 blocks (largest UMB 63 Kb)
     15168 Kb free extended memory
     15168 Kb free expanded memory
```

» **DOSBox sieht der Eingabeaufforderung von MS-DOS zum Verwechseln ähnlich, das Kommando VER enthüllt aber schonungslos die Emulator-Wahrheit.**

von Origin Systems, der zu gefühlt jeder anderen Software auf der Erde inkompatibel war). Typische Beschwörungsformeln an die DOS-Götter lauteten "DOS=HIGH,UMB" oder "DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF " oder "DEVICEHIGH /L:2,11264 =C:\DRIVER\CDROM\CDROM.SYS /E:CD1".

Teils war sogar die Reihenfolge entscheidend, in der man die Treiber-Aufrufe in den berühmten Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT eintrug. Weil außerdem verschiedene Programme verschiedene Speicher-Manager erforderten, mussten Anwender damals nicht selten eigene Boot-Konfigurationen für bestimmte Titel schreiben.

PROBLEMFELD INKOMAPTIBILITÄT

Wer heute unter Windows oder MacOS oder Linux das Standardprogramm für alle Retro-PC-Fans, nämlich DOSBox, nutzt, muss glücklicherweise nicht mehr am Speicher herumfummeln oder erhält sogar gleich eine ans jeweilige Spiel angepasste Fassung vom Retro-Shop seines Vertrauens, die ganz ohne weiteres Zutun startet.

Wer hingegen MS-DOS-Klassiker auf Original-Technik erleben möchte, hat es deutlich schwerer. Zwar finden sich im Internet zahlreiche Hilfsangebote und vorgefertigte Startdateien, welche die einstige Herausforderung deutlich vereinfachen. Zu empfehlen sind die Beispielkonfigurationen von philscomputerlab.com.

Aber bei alter Hardware gibt es die gleichen Ärgernisse wie damals in Sachen Inkompatibilitäten. Dass früher wie heute diverse Hersteller Bauteile und Komplettrechner fertig(t)-en, hat natürlich zu der immensen Verbreitung der PC-Plattform geführt. Aber eben auch zu unerwünschten Nebenwirkungen. Oftmals konkurrieren verschiedene Standards miteinander und nicht jeder Drittanbieter schafft es, die Vorgaben fehlerfrei umzusetzen.

Insbesondere bei Soundkarten gibt es eine Fülle rivalisierender Schnittstellen, die den Entwicklungsaufwand für Spielehersteller spürbar vergrößerten: AdLib, Soundblaster, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32, General Midi und noch einige Exoten. Platzhirsch Creative Labs – bis heute im Geschäft und führend – schafft es beispielsweise nicht einmal, die Abwärtskompatibilität innerhalb der eigenen Serie zu gewährleisten. So unterstützt die AWE-Familie den älteren Pro-Standard nicht mehr. Das kann dann dazu führen, das mit einer Soundblaster 2.0 in älteren Spielen deutlich verzerrt erklingt, sobald der 486er im Turbomodus läuft. Oder eine teure Miro PCM-10 kann ihre Wavetable-Instrumente nur unter Windows, nicht aber unter DOS abspielen.

Auch bei Grafikkarten von damals läuft längst nicht alles rund: In puncto Geschwindigkeit gibt es schon in der 2D-Ära spürbare Unterschiede – berüchtigt lahm waren die Modelle von Trident. Und längst nicht alle Hersteller unterstützten sämtliche Modi und Tricks, die beispielsweise der VGA- und später SVGA-Standard zur Verfügung stellen. So sind die für ihre hervorragende Windows-Leistung berühmten Matrox-Grafikkarten unter DOS plötzlich Problemfälle, die Schwierigkeiten mit Oldies wie *Commander Keen* oder *Jazz Jackrabbit* haben.

STEINIGER WEG ZUM BEDIENKOMFORT

Selbst als PC-Spiele längst Maus-Bedienung boten oder, wie etwa *Ultima VII*, verschiebbare Fenster, war MS-DOS selbst war meilenweit vom Komfort der Mausbedienung von MacOS oder Amiga Workbench entfernt. Es gab zwar grafische Benutzerobenflächen wie die DOS Shell oder später die ersten Versionen von Microsoft Windows – aber das waren nur Aufsätze auf MS-DOS. Die allermeisten Spiele setzten der Performance wegen bis zur Einführung von Windows 95 (und sogar darüber hinaus) auf nacktes DOS.

Das Erscheinen von Windows 95 war ein Ereignis mit Nachrichtenwert, wie alte Beiträge aus der Tagesschau und Heute belegen. Und es war von Microsoft nicht zuletzt auch für Spieler konzipiert worden, um deren Gunst man mit doppelseitigen Anzeigen in Spielemagazinen buhlte. Zwar waren die ersten Windows-Spielveröffentlichungen von Microsoft selbst – vielleicht mit Ausnahme des *Flight Simulator For Windows 95* – keine Ruhmesblätter; hoffentlich übersetzt niemand für Bill Gates, was Winnie Forster am Ende dieses Sonderhefts zum *Microsoft Entertainment Pack* zu erzählen weiß.

Doch Windows 95 läutete tatsächlich das Ende der DOS-Ära ein. Zwar stützte sich das Betriebssystem noch immer – mehr oder weniger sichtbar – auf das Grundgerüst des Ur-alt-Betriebssystems, doch langsam gingen die Spielehersteller dazu über, native Windows-Anwendungen zu programmieren, was ihnen durch Schnittstellen wie DirectX erleichtert wurde. Nach einem etwas holprigen Start sorgte Win95 und seine Nachfolger für immer bessere Kompatibilität der Hardware und immer weniger Konfigurationsaufwand für den Spieler.

Aber auch wenn das Spielen unter Windows komfortabler, vielfältiger und schließlich auch günstiger wurde als in den guten, alten Tagen von MS-DOS: Mancher PC-Veteran findet bis heute, dass der Einbau moderner LED-beleuchteter Doppel-Steckplatz-Grafikkarten mit 1.000 Watt Leistungsaufnahme nicht dieselben wohligen Gefühle evoziert wie das damalige Herumgewürge mit Steck-Jumpern und Autoexec.bat. *



» **Mit doppelseitigen Anzeigen warb Microsoft 1996 in Spielemagazinen um Neukunden für Windows 95.**

Pac-Man

PILLENMAMPFER



» **PUBLISHER:** NAMCO/MIDWAY
» **ERSCHIENEN:** 1980
» **HARDWARE:** SPIELHALLE (PER EMULATOR GESPIELT), ATARI VCS 2600, APPLE II, ATARI 400/800, COMMODORE C64, FM-7, INTELLIVISION, TI-99/4A, ZX SPECTRUM UND WEITERE
Von Roland Austinat

40 Jahre und kein bisschen leise: Auch 2021 futtert sich Pac-Man auf allen erdenklichen Plattformen lautstark durch Berge von Pillen – vier übel gelaunte Geister, die ihn daran hindern wollen, dicht im Nacken. *Pac-Man* gehört wohl zu den wenigen digitalen Spielen der Welt, die auch jene Menschen kennen, die noch nie im Leben einen Joystick in der Hand gehabt haben. Und kein Spiel erreichte in vier Jahrzehnten 96 Nachfolger und Neuauflagen, hat(te) eigene Action-Figuren, Plüschtiere, Kleidungsstücke, Bettwäsche, TV-Serien. Sogar Gaststar in mehreren Kinofilmen war die kleine gelbe Scheibe!

Designer Toru Iwatani hätte sich all das nicht erträumen lassen, als 1980 sein gelber Mampfer das Licht der Welt erblickte. Der 25-jährige Japaner war noch ein Jahr zuvor etwas desillusioniert gewesen: „Kriegsspiele" wie *Space Invaders* oder „Sportspiele" wie *Pong* dominierten die Automaten-Charts und sprachen seiner Meinung nach eine vorwiegend männliche Fangemeinde an. Mit neun Kollegen entsann er deshalb *Pac-Man* – mit bunten, putzigen Charakteren und einem leicht verständlichen Spielprinzip: dem Essen. Der Automat war in Japan kein Überhammer, brach aber im Westen alle Rekorde: Publishing-Partner Atari verkaufte in den USA in kürzester Zeit über 100.000 Automaten – ein Rekord, der bis heute steht.

Für mich gehörte einer dieser Automaten zu den ersten meines Lebens. *Pac-Man* stand trotzig im Windfang eines großen Lebensmittelgeschäfts in der Essener Innenstadt. Doch Lärm und wechselnde Temperaturen waren vergessen, wenn erst einmal das Markstück im Münzschlitz verschwunden war. *Pac-Man* war allerdings kein einfaches Spiel, und so freute es mich ungemein, dass in der Packung meiner ersten eigenen Konsole auch eine Heimfassung des Automaten-Hits unter dem Weihnachtsbaum lag.

Gut, auf dem Atari VCS 2600 sah *Pac-Man* nicht gerade besonders schick aus. Auch die „wacka wacka wacka"-Klänge beim Verputzen der Pillen mussten daheim einem schlichten „dong dong dong" weichen. Aber das störte mich und meine Freunde kein Stück. Ich erinnere mich lebhaft, wie wir ganze Nachmittage das Wohnzimmer in Beschlag nahmen, um mit ungebrochener Begeisterung zu zocken. Bis meine Mutter ins Zimmer trat und verkündete: „So, jetzt wird erst mal gelüftet!" Schon damals waren Videospiele eine mitunter schweißtreibende Angelegenheit.

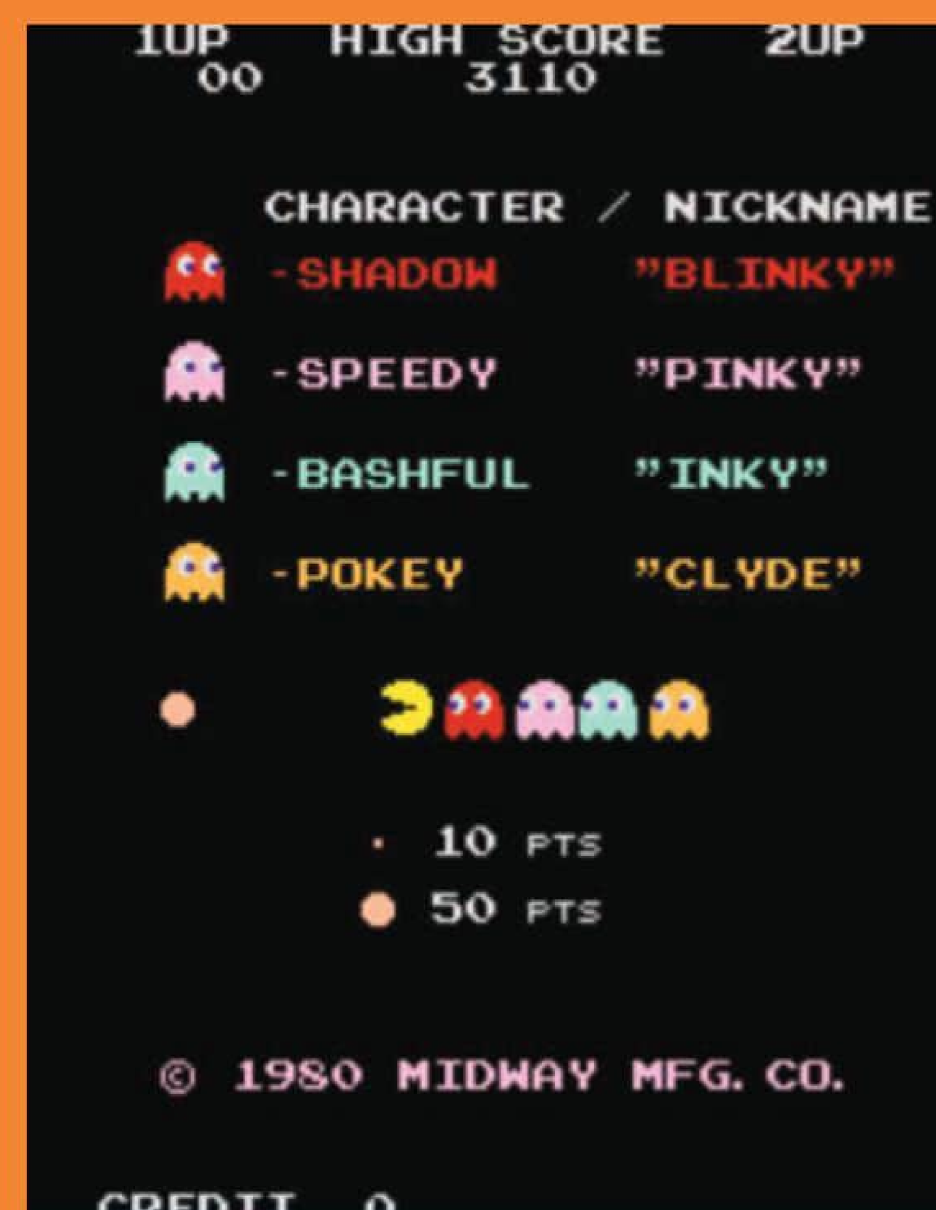
Bereits 1981 hieß es: Was erfolgreich ist, wird kopiert! So überflutete eine Heerschar von Klonen so ziemlich alle Systeme, die es gab. Auf dem ZX-81 hieß das Spiel arg kreativ *Zac-Man*, auf dem TRS-80 *Gobbleman*, der TI-99/4A punktete mit *MunchMan*. Das Spielprinzip „Sammle Punkte ein und nimm dich vor Gegnern in Acht" inspirierte unter anderem Ataris Spielautomat *Mouse Trap*, während Coleco *Lady Bug* in die Spielhallen und auf die Konsolen brachte.

Offizielle Nachfolger waren *Ms. Pac-Man* (1982) mit neuen Labyrinthen und neuer Monster-KI und *Jr. Pac-Man* (1984), in dem das Spielfeld erstmals breiter als der Monitor war. Dass die vier Geister Inky, Blinky, Pinky und Clyde, die nach dem Verzehr einer Super-Pille Reißaus nehmen, unterschiedliche Jagdverhalten besitzen? Das habe ich erst Jahrzehnte später herausgefunden.

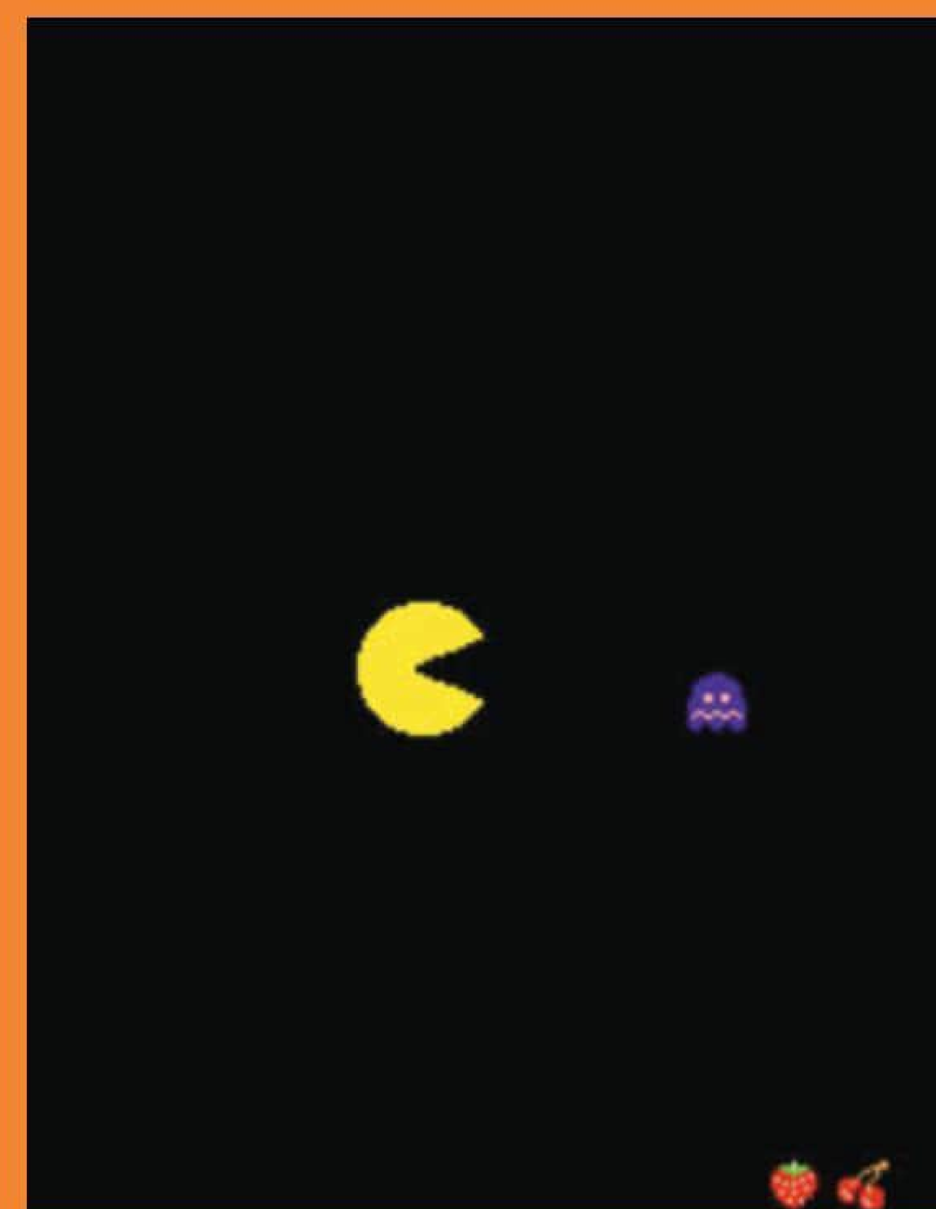
Namco wagte sich indes an andere Genres: 1984 erschien der Side-Scroller *Pac-Land*, quasi der Urahn von *Alex Kidd, Wonder Boy* und *Ghosts 'n' Goblins*. 2000 folgte das erste 3D-Action-Adventure *Pac-Man: Adventures in Time*. Im Kino tat sich unser Held zuletzt bei *Ralph reichts* (2012) als Shrimps futternder Partygast hervor, im sträflich unterbewerteten *Pixels* (2015) taucht sogar sein Vater Toru Iwatani in einer Gastrolle auf. Er ist ein Spielhallentechniker. Doch gespielt hat den Charakter wiederum Denis Akiyama – weil der echte Iwatani meinte, dass sein Englisch nicht gut genug sei.

Wenn ich heute *Pac-Man* spielen will, habe ich die Qual der Wahl. In diversen Namco-Oldie-Sammlungen ist das Spiel natürlich mit von der Partie, für die Switch erschien unlängst *Pac-Man 99*, ein Battle-Royale-Spektakel für, richtig, 99 Spieler. Eine interessante Alternative ist die *Pac-Man Championship Edition* (2007), an der Iwatani-san mitgearbeitet hat und die das Spielprinzip mit auf den ersten Blick frevelhaften Innovationen wie variablen Leveln und Zeitrennen in die Gegenwart versetzt. Ähnlich grandios ist der Nachfolger *Pac-Man Championship Edition 2* (2016, alle Konsolen und PC). *

» RETRO-REVIVAL





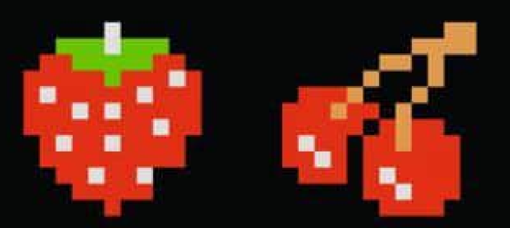


HIGH SCORE 2UP

3530 3530 3100







THE SIMPSONS™

MAKING OF

BART VS. THE SPACE MUTANTS

DIESE FRÜHE SIMPSONS-VERSOFTUNG IST KNÜPPELHART. ENTWICKLER GARRY KITCHEN VERRÄT UNS, DASS AUCH DIE ENTWICKLUNG ALLES ANDERE ALS LEICHT WAR.





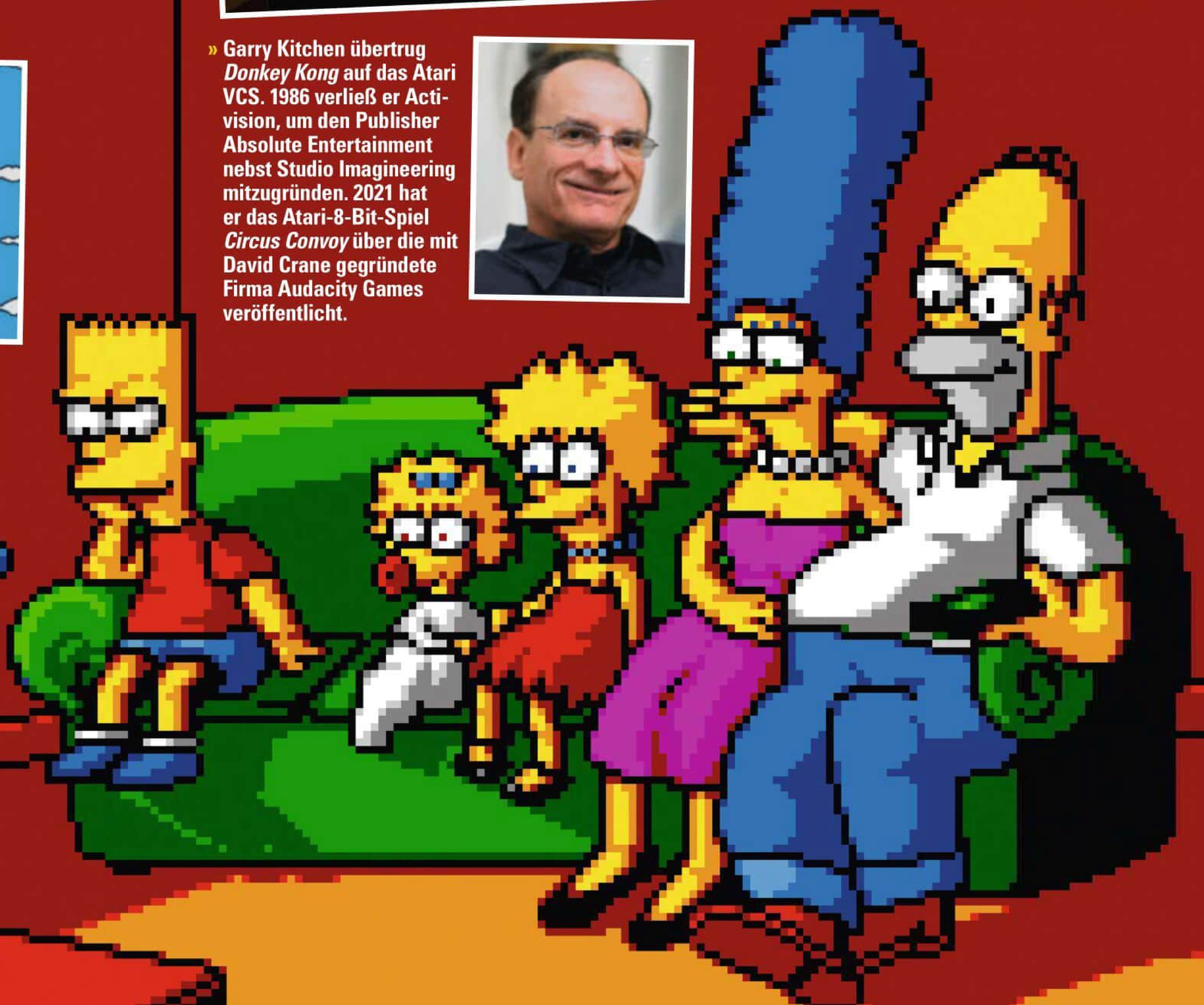




» [Mega Drive] Der Schreiber von *Bart vs. The Space Mutants*, Barry Marx, wurde später Serienautor. 1997 fing er bei der Serie *Zauberhafte Sabrina* an, starb jedoch kurz darauf mit 41 Jahren an einer Herzattacke.



» Garry Kitchen übertrug *Donkey Kong* auf das Atari VCS. 1986 verließ er Activision, um den Publisher Absolute Entertainment nebst Studio Imagineering mitzugründen. 2021 hat er das Atari-8-Bit-Spiel *Circus Convoy* über die mit David Crane gegründete Firma Audacity Games veröffentlicht.





FAKTEN

- » **ENTWICKLER:** ACCLAIM
- » **ENTWICKLER:** IMAGINEERING
- » **ERSCHIENEN:** 1991
- » **PLATTFORM:** NES, DIVERSE
- » **GENRE:** PLATTFORMER

Garry Kitchen wollte von Kindesbeinen an Künstler werden. In den späten 70ern fing er ein Kunststudium an, doch schon in seinem zweiten Studienjahr lockte ihn die Unterhaltungselektronik auf einen anderen Karrierepfad, der seinen Namen in der 8-Bit-Ära bekannt machen sollte.

Zunächst arbeitete Kitchen als Teilzeit-Techniker bei der Elektronikfirma Wickstead Design Associates. Er lötete Platinen zusammen und übernahm andere Gelegenheitsarbeiten. Chips und Kabel zogen ihn so magisch an, dass er zum Fach Elektrotechnik wechselte. Doch seine Kurse lehrten noch die Mainframe-Programmierung mit FORTRAN, dabei hatte Kitchen schon die Zukunft in Form von Mikroprozessoren gesehen. Er lernte bei der Arbeit mehr als an der Uni.

Er musste schnell lernen, als ein Auftrag für Parker Brothers hereinkam: Wickstead sollte das LED-basierte Flipper-Spielzeug *Wildfire* herstellen, doch der vorgesehene Programmierer verließ das Unternehmen. Deshalb sprang Kitchen ein. „In rund sechs Wochen lernte ich zu programmieren und entwickelte eine 1,5 KB große Flipper-Simulation für das *Wildfire*", erinnert sich Kitchen.

» Es war verrückt, *Donkey Kong* auf das VCS bringen zu wollen. «

Garry Kitchen

Dieser Erfolg gab ihm Aufwind. Er blieb am Ball und konnte bald am Apple II Atari-VCS-Spiele programmieren. So kam es, dass er von Coleco den Auftrag erhielt, *Donkey Kong* für das VCS zu konvertieren. „Es war verrückt, das Spiel auf diese Maschine bringen zu wollen", denkt Kitchen zurück. Es gelang ihm, die ersten beiden Levels auf das 4-KB-Modul zu übertragen. Für den Rest fehlte es an Zeit und vor allem Platz, da Coleco kein Geld für 8 KB Speicherplatz ausgeben wollte.

Trotzdem verkaufte sich die VCS-Fassung phänomenal. Die Demonstration seines Könnens brachte Kitchen den Job ein, für Activision ein Studio an der Ostküste aufzubauen. Gemeinsam mit seinem Bruder Dan schuf er dort unter anderem *Keystone Kapers* und *Pressure Cooker*. 1985 kündigten beide zusammen mit einigen Kollegen, darunter *Pitfall!*-Schöpfer David Crane. „Activision befand sich im freien Fall, und wir wollten nicht dabei sein, wenn der Aufprall kommt", führt Kitchen aus. Die Ex-Activision-Mitarbeiter gründeten den Publisher Absolute Entertainment mitsamt dem internen Studio Imagineering.

Activision hing nach dem US-Videospielcrash von 1983/84 in den Seilen. 1986, kurz nach dem Exodus von Kitchen und Co., kam das NES erfolgreich nach Amerika. Nintendo hatte aus dem Crash gelernt und stellte hohe Hürden für Entwickler auf, um eine Mindestqualität zu sichern. Kitchen bemühte sich um die Lizenz, Spiele für die Konsole zu ▶



» [C64] ***Bart vs. The Space Mutants*** **war so schwer, dass nur wenige die späteren Levels wie das Museum erreichten.**



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

A BOY AND HIS BLOB: TROUBLE ON BLOBOLONIA
SYSTEM: NES
JAHR: 1989

GHOSTBUSTERS II
SYSTEM: NES
JAHR: 1990

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES (IM BILD)
SYSTEM: NES, GAME BOY
JAHR: 1991

AY CARAMBA!

WIR ZEIGEN EUCH BARTS ANDERE ABENTEUER VON IMAGINEERING.



BART VS. THE WORLD
NES, 1991

Garry Kitchen erinnert sich an ein Brainstorming, als *Bart vs. The Space Mutants* halb fertig war: „Ich hatte dieses Bild im Kopf, wie Bart auf der Großen Mauer von China Skateboard fährt." So kam die Idee auf, dass Bart in der Fortsetzung die Welt bereist.



BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
Game Boy, 1991

Nur wenige wissen, dass David Crane den Game-Boy-Titel schuf. „David Crane liebte *Escape from Camp Deadly*", erzählt Kitchen. Es handele sich sogar um eines von Cranes Lieblingsprojekten. Martin Gaksch bewertete es in der *Power Play* nur mäßig – mit 65 Prozent.



BART VS. THE JUGGERNAUTS
Game Boy, 1992

Bart will sich in der an „American Gladiators" angelehnten Spielshow „Juggernauts USA" beweisen und muss dafür sieben Disziplinen meistern. Er hüpft unter anderem durch einen Hindernisparcours im Kwik-E-Mart oder überwindet einen von Dr. Marvin Monroe unter Strom gesetzten Flur.



BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN
NES, 1992

Das dritte und letzte NES-Spiel mit Bart von Imagineering. Bart wird als sein Alter Ego Bartman in einen Comic gesogen. Er kann fliegen oder Laser aus seinen Augen schießen. Außerdem besitzt er nun großzügige fünf Lebenspunkte.

entwickeln, doch der japanische Konzern zögerte. Aus Sicht von Nintendo brauchte es keine Spiele aus den USA, gab es doch bereits Hunderte NES-Titel in Japan.

„Uns wurde gesagt, die Entwicklungssysteme würden 35.000 US-Dollar kosten und seien nur auf Japanisch. Da fragten wir: ‚Was wäre, wenn wir ein eigenes bauen?'", erinnert sich Kitchen. Also entwarf David Crane entsprechende Hardware inklusive Debugger. Absolute wurde die erste US-Firma mit der Lizenz für NES-Spiele. Viele nordamerikanische Studios bekamen ihr Entwicklungssystem von Absolute. „Der Verkauf der Systeme war nicht einträglich, da wir sie von Hand bauten. Aber so gaben wir vielen Entwicklern Starthilfe auf der Plattform."

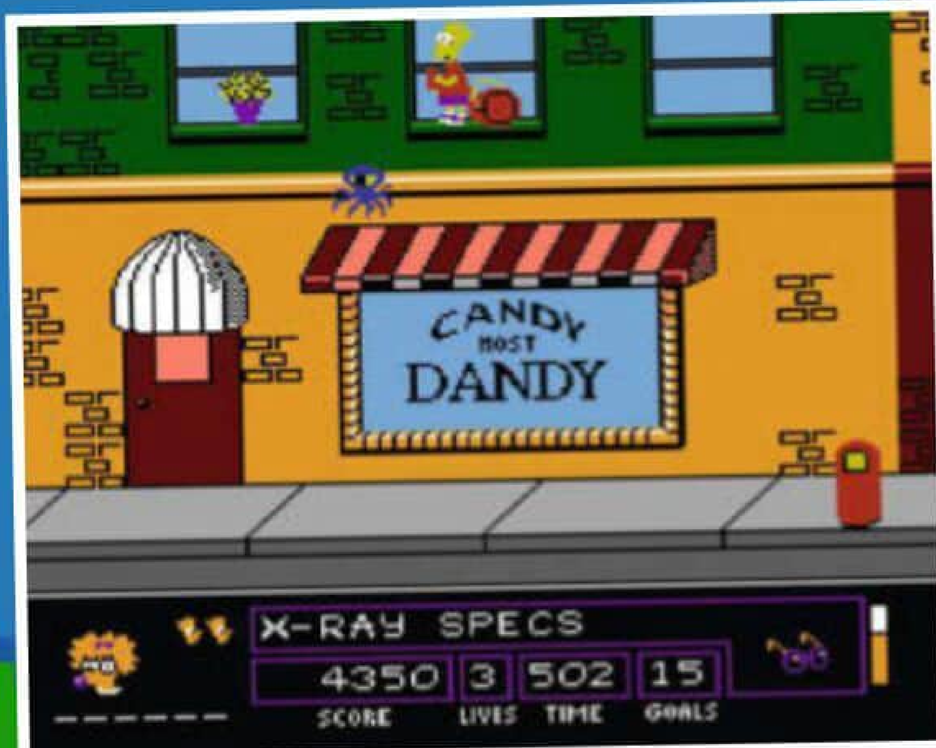
Auch Greg Fischbach – President von Activision International – erkannte das Potenzial des NES. „Greg ging zum Activision-Management und schlug vor, Spiele auf die Konsole zu bringen", erzählt Kitchen. „Sie sagten: ‚Bist du blöd? Wir sind raus aus dem Geschäft, wir machen nur noch Computer-Software.'" Fischbach hielt das für zu kurz gedacht und gründete darauf Acclaim, die erste US-Firma mit der Lizenz zum Vertrieb von NES-Spielen.

Fischbach rief bei Kitchen an. „Er sagte: ‚Schau dir die Cartoons in der Tracey-Ullman-Show an und sag mir, ob du daraus ein Spiel machen kannst'", schildert Kitchen. „Das tat ich und rief meinen Uni-Kumpel Barry Marx an, der ein brillanter Schreiber war und für DC Comics arbeitete. Ich fragte ihn nach den Simpsons und er hielt mir ein zehnminütiges Referat über die Macher und alle Figuren." Er warb Marx als kreativen Leiter an. Das geschah kurz bevor *Die Simpsons* im Dezember 1989 zu den Stars ihrer eigenen Serie wurden. „Greg konnte große Lizenzen schon vor ihrem Durchbruch erkennen, das war eines seiner großen Talente", erklärt Kitchen.

Marx, Kitchen und Fischbach flogen nach Los Angeles, um *Simpsons*-Schöpfer Matt Groening und den Produzenten James L. Brooks von Fox TV zu treffen. Ihr Brainstorming dauerte Stunden. „Natürlich liebten sie Barry, denn der kannte alles auswendig", schmunzelt Kitchen. Nach dem Treffen arbeitete Imagineering Konzepte für das Spiel aus. Es setzte sich die Idee vom Angriff der Weltraum-Mutanten auf Springfield durch. Die Mutanten geben sich als Menschen aus, doch Bart durchschaut ihre Tarnung dank einer Röntgenbrille.

Dieser Plot erinnert an den 1988er-Kinofilm *Sie leben* von John Carpenter. Im Film geben sich Aliens als Menschen aus und der Protagonist, gespielt vom bekannten Wrestler „Rowdy" Roddy Piper, kann dank einer besonderen Sonnenbrille die Aliens und ihre unterschwelligen Botschaften erkennen. Die Ähnlichkeiten seien reiner Zufall, versichert Kitchen. Erst Jahre später habe David Crane den Film gesehen und das Team auf die überraschenden Parallelen aufmerksam gemacht.

Das Team von Imagineering begann im Mai 1990 mit der Arbeit. Fischbach wollte einen Release zu Weihnachten. Ein höllischer Zeitplan. „Wir hatten keine sechs Monate, das war unglaublich ambitioniert", denkt Kitchen zurück. Umso mehr, da Fox Figuren und Musik absegnen musste. „Ich warf etliche Leute auf das Spiel. Ich zog einige von anderen Projekten ab, bezahlte Überstunden – was damals unerhört in der Branche war. Doch ich musste von ihnen 80-Stunden-Wochen verlangen, und dafür musste es einen Ausgleich geben", erklärt



JEBEDIAH SPRINGFIELD

» Die Sprünge sollten anders sein als bei Mario. «

Garry Kitchen



» [Mega Drive] Das von Ex-Elite-Systems-Mitgliedern gegründete Studio Arc Development übernahm die Konvertierungen auf die Sega-Plattformen.

» [NES] lBart kann Moe von Moes Taverne mit diversen Scherzanrufen reinlegen.







» [NES] Das Skateboard-Abschnitt ist zumindest etwas weniger frustrierend als der berüchtigte Bike-Level aus *Battletoads*.



» [Mega Drive] Spielerisch ist die Mega-Drive-Version identisch zum Original, doch der Stil ist ganz anders.

Kitchen. Vier Programmierer arbeiteten in Vollzeit an dem Projekt, zwischenzeitlich wuchs das Team auf bis zu 14 Personen an.

Kitchen programmierte den ersten Level sowie den fünften Abschnitt (im Kernkraftwerk), die restlichen Levels übernahmen andere. So variiert das Gameplay von Gebiet zu Gebiet deutlich. Der rätsellastige Spielanfang erinnert an *A Boy and His Blob*, das Kitchen gemeinsam mit David Crane entwickelt hatte. „Ich wollte mehr als rennen und springen und Pilze umhauen“, erklärt Kitchen. „Es sollte mehr Denkarbeit nötig sein.“ In späteren Levels verschwindet der Rätsel-Aspekt jedoch fast vollständig.

Die Entwickler konnten die TV-Serie nicht vorab sehen, aber sie schauten jede Folge und versuchten, noch möglichst viele Bezüge einzubauen. So ist es auch in *Bart vs. The Space Mutants* möglich, Scherzanrufe beim Barkeeper Moe zu machen. Fox war zufrieden mit den Fortschritten von Imagineering. Doch Howard Lincoln von Nintendo of America hatte einen Kritikpunkt: „Die Sprünge sollten bewusst anders sein als bei Mario“, entsinnt sich Kitchen. „Doch Howard sagte ‚Es sollte sich anfühlen wie bei Mario!‘ Ich habe das Sprunggefühl ihm zuliebe nur ein wenig angepasst.“ Eine deutliche Veränderung der Sprünge hätte außerdem weitere große Änderungen nach sich gezogen, zum Beispiel bei der Platzierung von Objekten.

Die Deadline im Oktober 1990 rückte näher, doch *Bart vs. The Space Mutants* war noch lange nicht bereit. Fischbach war unzufrieden, aber der geplante Termin war unmöglich zu halten. Das Team beendete die Arbeit schließlich im Dezember, und der Titel kam dann im April 1991 in die US-Läden – in Europa war es sogar erst im Dezember desselben Jahres soweit. Trotz des verpassten US-Weihnachtsgeschäfts verkaufte sich das Spiel wie wild. Ende 1991 erschienen Konvertierungen für Schneider CPC, Atari ST, C64 und ZX Spectrum. 1992 folgten schließlich Versionen für Segas Mega Drive, Master System und Game Gear.

Das häufigste Feedback war, dass *Bart vs. The Space Mutants* zu schwer sei. „Es war nicht gut balanciert“, stimmt Kitchen zu. „Der erste Level ist ziemlich gut, da habe ich viel Zeit mit dem Nachjustieren verbracht. Aber die mittleren Levels wurden nicht genügend poliert. Ich halte auch den fünften Level für richtig gut, aber den hat niemand gespielt, weil alle in den anderen Gebieten festhingen!“

Insgesamt ist Kitchen jedoch zufrieden mit dem Spiel. „Es war ein guter Wurf. Hätten wir sechs Monate mehr gehabt, wäre es noch besser geworden.“ Das Team erhielt jedoch weitere Chancen. Bei den diversen Fortsetzungen fiel dann auch der Zeitplan weniger knapp aus … *



SCHLAUER BART

DIE GEHEIMNISSE DES ERSTEN LEVELS.

Die späteren Abschnitte von *Bart vs. The Space Mutants* sind vor allem Hüpf-Parcours, doch der Auftakt bietet viele Rätsel und versteckte Mechaniken. Bart muss 24 violette Objekte loswerden, aus denen die Mutanten violetten Kraftstoff für ihre sinistren Maschinen herstellen. Viele Wege führen zum Ziel: Er kann die Dinge unter anderem rot ansprühen oder unter dicht behängten Wäscheleinen verstecken.

Durch einen Scherzanruf lässt er Moe wütend aus seiner Kneipe stürmen. Das gibt Bart die Chance, sein violettes Hemd umzufärben. Und wenn noch genau 400 oder 200 Sekunden auf der Uhr sind, verlässt ein Junge mit violettem Hemd das Kino.

In Läden kauft ihr nützliche Objekte. Holt einen Schraubenschlüssel und dreht damit einen Hydranten auf, um frische violette Farbe von einer Markise abzuwaschen. Mit Knallerbsen vertreibt ihr violette Vögel, mit Raketen nehmt ihr violette Blenden in den Fenstern des Altersheims aufs Korn. Schießt ihr dagegen auf den Vogel auf dem Kopf der Statue von Jebediah Springfield, erhaltet ihr eine Nachricht vom Stadtgründer persönlich, die auf die Episode anspielt, in der Bart den Kopf stiehlt.

Ein weiteres Raketen-Geheimnis: Schießt ihr auf das „E“ im Schild es Kwik-E-Mart, regnet es Extraleben. Die kommen bei dem hohen Schwierigkeitsgrad nicht ungelegen.







» [NES] Der Tiefpunkt des Spiels im zweiten Level: Winzige, sich bewegende Plattformen über einem Todesabgrund.

» [NES] Im zweiten Level nutzen die Mutanten Hüte als Maschinen-Treibstoff, ihr müsst also möglichst viele davon einsacken.





» [ZX Spectrum] Ocean brachte die Spectrum-Fassung heraus.


20 JAHRE
HALO
COMBAT EVOLVED


» [Mac] Der allererste Screenshot von *Halo*, der je an die Presse ging.

BUNGIES AUSNAHMETITEL ERSCHIEN MIT EINEM KNALL AUF DER EGO-SHOOTER-BÜHNE, DER BIS HEUTE NACHHALLT. WIR ERINNERN UNS AN DIE FEATURES, DIE AM PRÄGENDSTEN FÜR ACTIONSPIELE WAREN.

Ist das allererste Abenteuer des Master Chief tatsächlich schon zwei Jahrzehnte her? Das von Spielern und Kritikern gleichermaßen hochgelobte *Halo: Combat Evolved* (deutsch: *Halo: Kampf um die Zukunft*) führte zahlreiche neue Spielmechaniken ein und brachte eine aufsehenerregende Spielwelt mit, die ihr entweder zu Fuß oder in einem der Fahrzeuge erkunden konntet.

Für viele, die zuvor noch nie etwas von Bungie gehört hatten, kam *Halo* wie ein völlig überraschender Geniestreich, in Wahrheit jedoch kann man den Wesenskern des Master-Chief-Debüts bis zu *Marathon* zurückverfolgen, einem Shooter von Bungie für den Mac aus dem Jahr 1994.

Obwohl *Halo* nach Erscheinen für Xbox vor allem für seine exzellente Kampfmechanik, für die KI und die fantastischen Multiplayer-Modi gelobt wurde, hatte Bungie ursprünglich ein ganz anderes Spiel geplant. Dass es ursprünglich ein PC-Spiel werden wollte, ist bekannt. Aber nicht jeder weiß, dass es bei Entwicklungsstart 1997 ein Echtzeitstrategietitel mit Fahrzeugkämpfen werden sollte. Daraus wurde später ein Actionspiel aus der Schulterperspektive und schließlich der Shooter, den wir heute kennen.

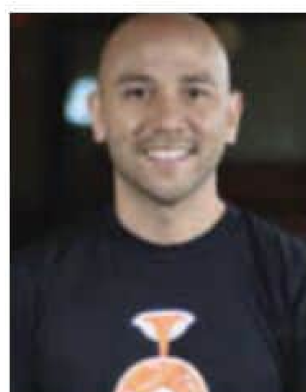
Zuvor hatte bereits Rare mit *GoldenEye 007* das Genre auf den Konsolen aufgemischt und mit seinem durchdachten Level-Design und der spektakulären Vier-Spieler-Action Maßstäbe gesetzt. Doch *Halo* spielte gefühlt in einer völlig anderen Liga. Abgesehen von der phänomenalen Grafik und der majestätischen Musik kam auch ein strategisches Element hinzu, da der Master Chief immer nur zwei Waffen gleichzeitig tragen konnte. Vor allem aber in Sachen KI (besonders auf „Legendär") und im Koop war *Halo* dem Titel von Rare um Lichtjahre voraus.

Gerade in Levels wie „Der Schweigende Kartograph" bekam der Spieler das Gefühl, tatsächlich Teil eines allumfassenden, brutalen Konflikts zu sein, während die Einführung der Flood unter Beweis stellte, dass Bungie den Spieler auch zu einem späten Zeitpunkt in der Kampagne noch überraschen konnte. Dank der 2011 erschienenen *Anniversary Edition* und der *Master Chief Collection* spielt sich das erste *Halo* auch heute noch großartig.

Auf den folgenden Seiten wollen wir die Aspekte unter die Lupe nehmen, die *Halo* so einzigartig machen – vom Multiplayer über die Waffenauswahl bis zu den zahlreichen Fortsetzungen und Ablegern. Wir wünschen viel Vergnügen! ▶

DIE HALO-VETERANEN


ED FRIES
Gründer der Microsoft Game Studios


STEVE ABEYTA
Leitender Spielweltgrafiker


STEFAN SINCLAIR
Multiplayer-Programmierer


ALEX SPENCER
Leitender Redakteur, Edge


JEN TAYLOR
Stimme von Cortana

HALO UND DIE MEDIEN

Alex Spencer vom Spielemagazin *Edge* erinnert sich an *Halo*.

RG: Wann hast du erkannt, dass *Halo* etwas Besonderes war?
AS: Ich könnte jetzt endlose Vorträge über die Bildsprache von *Halo* halten, die sofort ins Auge sticht. Diese staubgraue Militärästhetik vor einer Landschaft mit Bäumen und blauem Himmel – hier hat Bungie ihre Heimat im pazifischen Nordwesten gekonnt zu etwas Außerirdischem weitergedacht. Und bei wie vielen Shootern dürft ihr schillernde Fahrzeuge fahren und Waffen benutzen, die leuchtende lila Nadeln verschießen?

RG: Was machte die wohl kultigste Mission „Der Schweigende Kartograph" so einzigartig?
AS: Na ja, erstmal dieser Name, über den ich auch heute noch manchmal grüble. Über den Aufbau wurde aus gutem Grund bereits vieles geschrieben. Ihr startet am Strand und könnt die Insel in einem Warthog umrunden, arbeitet euch dann ins Landesinnere vor und dringt sogar in unterirdische Komplexe vor. Mein Highlight ist aber die erste Begegnung mit den Jägern (Mgalekgolo), den schlimmsten Feinden im ganzen Spiel. In einem geschlossenen Raum müsst ihr euch gleich zwei davon stellen.

RG: Glaubst du, dass der Master Chief als Figur das Spiel ansprechender gemacht hat?
AS: Als Charakter ist der Master Chief – wie Gordon Freeman, Doomguy und viele andere klassische Shooter-Helden – eigentlich eine leere Hülle, allerdings eine sehr gut aussehende. Seine Silhouette wirkt klobig, was vielleicht auf die begrenzte Polygonzahl zurückgeht, bleibt aber sofort in Erinnerung. Er ist eine der wenigen Figuren aus der Videospielwelt, die jeder sofort auf einem Blatt Papier skizzieren könnte. Das findet man nicht sehr oft.

RG: Wie konnte Halo zu einer derart langlebigen Marke werden?
AS: Natürlich die Tatsache, dass so viele der Nachfolgetitel genauso großartig waren wie der erste Teil. *Halo 3* hat bei uns 10 Punkte bekommen, und *Reach* hätte das wohl auch verdient gehabt. Die Spiele haben zwar das Genre nicht mehr neu erfunden, doch zu einem guten Stück weiterentwickelt. Später hat die Reihe unter 343 Industries ein wenig geschwächelt, doch auch bei *Halo Infinite* sind die Multiplayer-Gefechte immer noch grundsolide, auch wenn bei der Entwicklung des Titels immer wieder Rückschläge zu verkraften waren.



[E] O: 87 Ü: 74

[F] O: 77 Ü: 67

» [Xbox] Die Zwischensequenzen und der Soundtrack wirkten damals „filmreif".

INNOVATIONS-REIGEN

DIE HISTORIE DER EGO-SHOOTER IST SOWOHL LANG ALS AUCH DETAILREICH, UND *HALO* NIMMT DARIN EINE ZENTRALE ROLLE EIN. LETZTENDLICH HABEN ALLE HEUTIGEN TITEL DEM HIT VON BUNGIE EINIGES ZU VERDANKEN …

Doch sogar Bungie selbst war sich dieser Tatsache anfangs nicht bewusst, schließlich plante man ursprünglich einen Strategietitel. „Heute ist für uns die Steuerung mit den beiden Sticks auf Konsolen eine Selbstverständlichkeit", beginnt Ed Fries mit einem ersten Beispiel für die Innovationsstärke des Ausnahmetitels.

Fries war Projektleiter der ersten Xbox und trug entscheidend dazu bei, *Halo* und das Team von Bungie für die angekündigte Konsole für Microsoft zu gewinnen. Zuvor waren von Bungie ausschließlich PC- und Mac-Spiele gekommen, die mit der klassischen Steuerung mit Maus und Tastatur versehen waren und sicherlich nicht vorhatten, diese altbewährte Eingabemethode, die so gut wie alle Genre-Kollegen ebenfalls nutzten, zu revolutionieren.

„Bungie haben bei ihrer Arbeit sehr viele neue Konzepte implementiert – teils sehr subtil –, um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, die Kontrolle über das Geschehen zu behalten und das Ziel zu treffen, auf das er zu schießen versucht", analysiert Ed. Zu jener Zeit war *GoldenEye* immer noch der bekannteste Ego-Shooter für Konsolen, der ebenfalls Inspirationsquelle für zahlreiche Titel gewesen war. „Man muss sich klarmachen, dass *GoldenEye* für einen N64-Controller geschrieben wurde, der nur einen einzigen Analogstick hatte. Es fühlt sich also nicht so an wie ein heutiger Shooter", fährt Ed fort. „*Halo* war wirklich der erste Titel, der zeigte, dass Shooter auf Konsolen gut spielbar waren und dass das Genre dort genauso beliebt sein konnte wie auf dem PC."

> » *HALO* WAR DER ERSTE EGO-SHOOTER, DER AUF KONSOLEN GUT SPIELBAR WAR. «
> PETER LIEPA



» [PC] Die fremdartigen Allianzwaffen brauchen Zeit zur Eingewöhnung.

Mit dem Übergang vom PC zur Konsole beantwortete Bungie nicht nur die zuvor oft gestellte Frage danach, wie die komplexe Steuerung eines „echten" Shooters auf einen Controller abgebildet werden konnte. Darüber hinaus destillierte das Studio die wichtigsten Kernpunkte des Genres heraus und übertrug diese erfolgreich auf die Konsolen. Für Alex Spencer vom Spielemagazin *Edge* ist es genau



» [PC] Die riesigen Levels von *Halo* durchquert ihr am besten per Fahrzeug.



» [Xbox Series X] In der *Master Chief Collection* gibt es ein Remaster des ersten Teils von der Xbox 360.

dieser Gabentisch an Innovationen für Konsolen, der *Halo* in diesem Heft die seltene Höchstpunktzahl von 10 bescherte. „Bei einem Spiel mit einer 10er-Wertung muss es sich um eines handeln, das das ganze Medium weiterdenkt", sagt Alex. „Wir benutzten damals das Wort ‚revolutionär' in unserer Wertung. Heute zuckt man kurz, wenn man das über *Halo* liest, weil es schlicht wie ein normaler Ego-Shooter wirkt. Aber man darf eben nicht vergessen, dass *Halo* das Vokabular dieser Spiele für Konsole überhaupt erst erfunden hat."

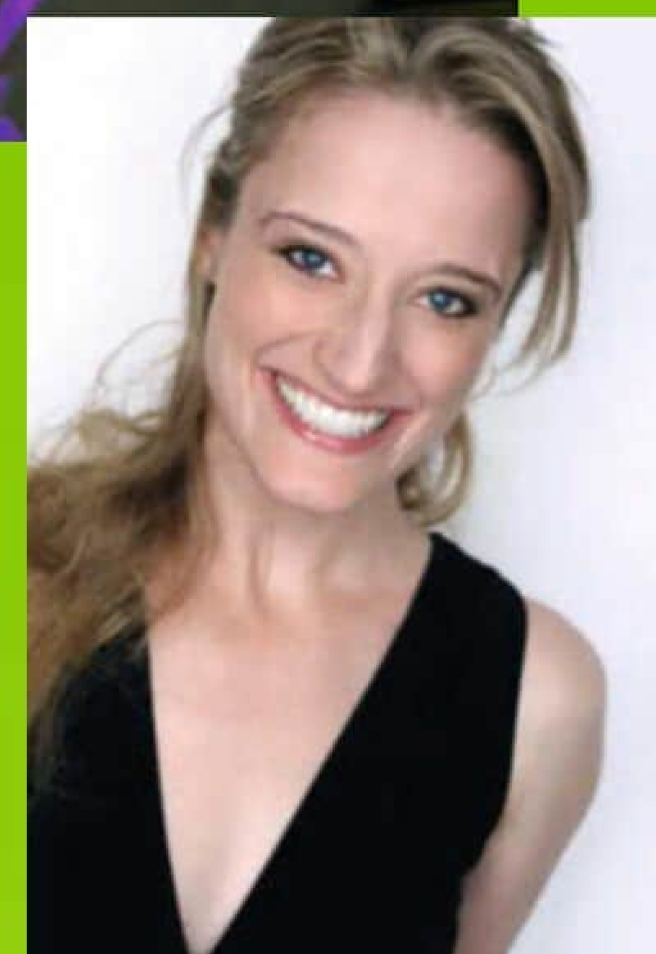
Die bekannteste Neuerung war der sich selbst wieder aufladende Energieschild, die primäre Lebensversicherung des Master Chief. Es gab zwar immer noch Medikits (schließlich sprechen wir von den frühen Nullerjahren), doch der Schild war so wegweisend, dass sich bis heute in fast jedem Shooter die heldenhaften Kämpfer in Deckung begeben, bis ihre Gesundheit auf magisches Weise wiederhergestellt wird und die roten Schlieren im Gesichtsfeld langsam verschwinden.

Davon abgesehen führte *Halo* diverse weitere Aspekte ein, etwa das Limit von zwei Waffen, das ein ständiges taktisches Wechseln der Wummen erforderte. Oder den speziellen Button für Granatwürfe. Auch die offene Welt, die abwechslungsreiche Feind-KI oder der übergangslose Wechsel in den Fahrzeugkampf verliehen den Gefechten eine besondere Note. Halo spielte sich anders als alle anderen Titel jener Zeit. ▶

» [Xbox] Allein das Gras in Bungies Spiel könnten wir stundenlang anschauen.







EIN CHAT MIT CORTANA

Jen Taylor über Halo, den Master Chief und Cortanas Stimme

RG: Welche Vorgaben hattest du für Cortana während der Arbeit an *Halo*?

JT: Sie sagten zu mir: „Du bist der Rettungsanker für den Helden, du bist das Mädchen von nebenan, aber ohne flirten, so eine Beziehung ist es nicht. Du bist die Entität, die [dem Master Chief] während des Spiels hilft. Du sollst nicht genervt klingen, ihr arbeitet zusammen, seid ein Team."

RG: Wann hast du realisiert, dass *Halo* ein Riesenerfolg war?

JT: Ich hatte bei den Aufnahmen viel Spaß, weil es echt witzige Leute waren, die wegen des Spiels sehr enthusiastisch waren. Aber wie gut sich *Halo* verkauft hatte, wusste ich erst zu dem Zeitpunkt, als sie mich erneut anriefen und fragten: „Möchtest du *Halo 2* machen?" Da dachte ich mir: Den Leuten hat's wohl gefallen! Meinem Gefühl nach wird es mit jedem Teil umfangreicher, weil die Hintergrundgeschichte immer größer wird. Ich glaube, dass ich bei *Halo 2* so langsam realisiert habe, dass es eine große Sache ist, damals sah ich irgendwo eine kleine Cortana-Figur und dachte: „Oh, es gibt mich sogar als Spielzeug!" Ich bewundere Cortana, sie überrascht mich oft. Es war spannend, zu schauspielern, wie ihre menschliche Seite immer stärker wird.

RG: Welches ist deine liebste Erinnerung an Cortana?

JT: Das ist eine lange Liste! Wisst ihr, ich denke oft darüber nach. Für mich – und für Steve Downes *[die Stimme des Master Chiefs, Anm. d. Red.]* – ist es das Tollste, da draußen Leute zu treffen, die dieses Spiel berührt hat. Das ist wirklich der Kern dessen, was ich davon mitnehme. „Das Spiel hat mein Leben verändert und half mir dabei, Dinge zu verarbeiten, die ich sonst nicht überstanden hätte; das Spiel machte mich stärker; es gab mir eine Gemeinschaft, als ich keine hatte." An solche Aussagen erinnere ich mich. Das klingt jetzt vielleicht ein wenig lächerlich, aber ich versichere euch, dass immer wieder Menschen auf mich zu kommen und mir danken, dass ich ein Teil ihrer Welt bin und ihnen ein Licht in der Dunkelheit war, und das bedeutet mir natürlich eine Menge.

MAXIMALES MULTIPLAYER-ERLEBNIS

HEUTE KÖNNEN WIR NAHEZU AUF JEDER PLATTFORM IM TEAM ODER GEGENEINANDER ZOCKEN, DOCH IN DEN 90ER JAHREN BLIEB ONLINE-MULTIPLAYER HAUPTSÄCHLICH PC-BESITZERN VORBEHALTEN. MIT *HALO* ÄNDERTE SICH DAS.



ls *Halo* erschien, musste jeder Shooter, der etwas auf sich hielt, auch einen Multiplayer-Modus besitzen. Bei manchen Spielen war es auch erkennbar der wichtigere Modus.

Doch dank der filmreifen Story mit all ihren Rassen und deren Hintergrundgeschichten könnte man meinen, dass bei *Halo* der Schwerpunkt auf der Kampagne lag, während der Multiplayer nur dazu da war, die Spieler nach dem Abspann noch etwas bei der Stange zu halten. Nichts könnte falscher sein. „*Halo* war von Anfang an ein Mehrspielertitel", beteuert Stefan Sinclair, ein ehemaliger Entwickler beim Multiplayer-Team von *Halo*. „Es war lange Zeit sogar nur ein Mehrspielertitel. Als ich 1999 bei Bungie anfing, konnte man *Halo* nur spielen, indem man einen Server startete und die anderen sich mit ihren *Halo*-Clients damit verbanden."

Daher hatte der Multiplayer-Part auch direkten Einfluss auf verschiedenste Aspekte der Einzelspielerkampagne, etwa die Sprunghöhe des Master Chief, die Handhabung der Waffen oder die Steuerung der Fahrzeuge. Dem Team war schon früh klar, dass der Mehrspielermodus etwas Besonderes war, doch da er vor Xbox Live fertig wurde, mussten sie Kreativität beweisen: „*Halo* wurde zwar ursprünglich für Multiplayer über das Internet entwickelt", erklärt Stefan. „Als allerdings klar wurde, dass der Xbox-Live-Dienst nicht zum Start der Xbox fertig werden würde, mussten wir uns auf Splitscreen im LAN konzentrieren, und das so gut wie möglich." Das Team nutzte





» [PC] Mit einem Scharfschützengewehr von hinten anschleichen? Na gut, ausnahmsweise!

» *HALO* WAR VON ANFANG AN EIN MEHRSPIELERTITEL. «

STEFAN SINCLAIR

die Fähigkeit der Xbox, bis zu vier Konsolen per Ethernet-Kabel zu verbinden, und multiplizierte das mit einem Vierer-Splitscreen-Modus!

So konnten sich bei *Halo* auch ohne Internet bis zu 16 Spieler auf brillant gestalteten Karten bekriegen und Vehikel steuern. Dadurch begann sich rund um den beliebten Shooter eine Kultur der LAN-Partys auszubreiten, wie es sie vorher nur bei PC-Fans gegeben hatte. Ob in Schlafsälen von Internaten, zu Hause im Partykeller oder sogar bei professionell organisierten Veranstaltungen: Das Spiel brachte Konsoleros näher zusammen. „Kurz nach der Veröffentlichung bildete sich eine große Gemeinde von *Halo*-Spielern rund um die Microsoft-Zentrale in Redmond", erinnert sich Stefan. „Eine Gruppe von ihnen unter der Leitung von Reed Townsend veranstaltete regelmäßig LAN-Partys im Gebäude 116 von Microsoft. Viele unserer Bungie-Leute gingen dorthin. Das waren tolle Zeiten! Es war sehr motivierend, gemeinsam mit den Fans den von uns geschaffenen Titel zu spielen und zu sehen, dass sie damit genauso viel Spaß hatten wie wir selbst."

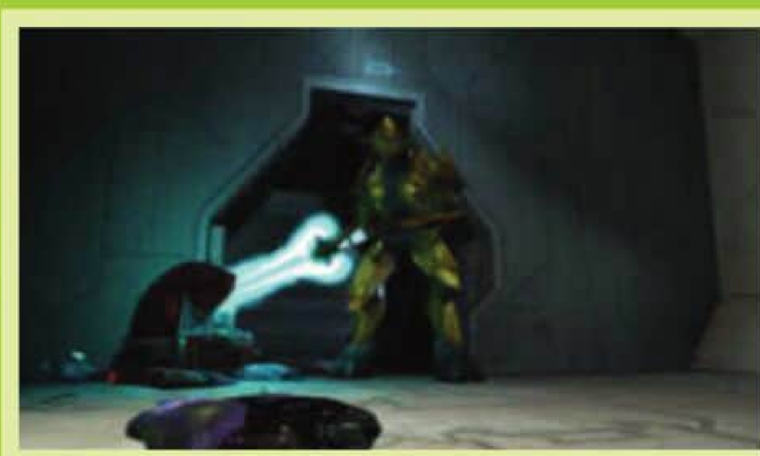
GEGNER-REIGEN

Diesen Kriegern und Kreaturen begegnet der Master Chief.



UNGGOY

Diese koboldhafte Spezies stellt das Kanonenfutter dar: ziemlich ineffiziente Kämpfer, die nur in großen Gruppen gefährlich werden. Dank ihrer Feigheit haben sie Kultcharakter: Sind sie in der Unterzahl, fliehen sie unter großem Gezeter und Gejammer.



SANGHEILI

Als Kerneinheit der Allianzarmee treten die Elites in verschiedensten Ausprägungen auf. Manche benutzen Energieschilde, manche sind unsichtbar und manche – die bedrohlichsten – haben neonfarbene Partikelschwerter dabei.



KIG-YAR

Was den Kampfstil betrifft, agieren die Schakale ziemlich eintönig, da jeder ihrer Krieger einen großen, runden Schild trägt, der für Kugeln der UNSC und normale Energiewaffen undurchlässig ist. Sie sind nicht stark, benötigen aber ein wenig Strategie.



MGALEKGOLO

Die Jäger sind die furchteinflößendsten Kämpfer der Allianz, da sie mit ihrem weit reichenden Brennstabgewehr verheerenden Schaden anrichten können und überdies stark gepanzert sind. Zu allem Überfluss treten sie meistens paarweise auf.



» [PC] Campen ist Drecksarbeit, aber einer muss sie machen.

Einige Fans waren regelrecht besessen von den Ansätzen, die *Halo* im Multiplayer bot, seien es die Superkräfte des Spartan gepaart mit seinen Hightech-Waffen, die Fahrzeuge oder das berühmt-berüchtigte „Teabaggen" – eine Demütigung, von der Stefan für sich in Anspruch nimmt, sie als Erster erlitten zu haben (beim Teabagging oder auch „Corpse Humping" steht der siegreiche Spieler über der Leiche seines getöteten Gegners wechselt in schneller Folge zwischen Hinkauern und Stehen, was gewisse Assoziationen weckt).

Auch Alex Spencer von der Zeitschrift *Edge* erinnert sich noch gut an *Halo* im Multiplayer: „Für mich persönlich war es einfach nur gigantisch", erzählt er uns. „Und zwar nicht nur, weil ich Freunde und Kollegen auf der Map ‚Schlachtenbach' fertigmachen konnte – das auch –, aber ebenso durch die Fahrzeuge und Waffen. Besonders mochte ich die Karten ‚Blood Gulch' und ‚Hang 'em High' – die waren einfach wegweisend. Natürlich war es ziemlich umständlich, 16 Leute mit vier Xboxen zusammenzubekommen, geschweige denn die Massen an Kabeln – aber so gab es wenigstens Verbesserungspotenzial für die Fortsetzung."

Auch wenn sich die Schlagzahl bei den Shootern über die Jahre verändert hat, so zeigte *Halo* doch eindrucksvoll, dass dieses Genre auf Konsolen nicht nur funktionierte, sondern sogar verbessert werden konnte – was zu einem massentauglichen Mega-Blockbuster führte. ▶



» [PC] Durch taktisch geschickten Waffenwechsel erhöht ihr eure Chancen deutlich.



» [PC] Ein Volltreffer mit einem Raketenwerfer befriedigt ungemein.



DIE FLOOD (INFEKTIONSFORM)

Das Ziel der Flood besteht darin, neue Wirte zu finden, deren Fähigkeiten sie sich zunutze machen können. Diese Form ist ziemlich schwach und zerplatzt bei der kleinsten Berührung, aber dies kann eine gefährliche Kette von Explosionen auslösen.



DIE FLOOD (KAMPFFORM)

Nachdem ein passender Wirt gefunden wurde, reanimieren die Flood seinen Körper und nutzen ihn als Angriffswaffe. So können sie viele Treffer einstecken, bevor die Biomasse nutzlos wird. Die Stärke einer Kampfform hängt vom Wirt ab.



DIE FLOOD (TRÄGERFORM)

Als passivere Form ist die Trägerform dazu da, Infektionsformen in ihrem Inneren reifen zu lassen. Wenn ihr sie zerstört oder ihr zu nahe kommt, explodiert sie und setzt dabei die kleinen Plagegeister frei, die sich sofort auf die Suche nach Wirten machen.



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ-BESTIE

DIE SCIENCE-FICTION-WELT UND DIE GESCHICHTEN RUND UM *HALO* HABEN DIE SERIE POPULÄR GEMACHT, DOCH AUCH DIE BAHNBRECHENDE KI HATTE ENTSCHEIDENDEN ANTEIL AM ERFOLG.

Künstliche Intelligenz ist nicht unbedingt das spannendste Thema für einen Lobgesang, aber als Retro-Fans interessiert sie uns dann doch – und sei es auch nur, um die überwältigenden Fortschritte zu analysieren, die diese Disziplin über die Jahre gemacht hat.

Auch wenn *Halo* keine Open World simulierte oder scheinintelligente Gesprächspartner bietet, trägt seine KI doch dazu bei, die Spielumgebung glaubhafter wirken zu lassen und die Gefechte anspruchsvoller (und spaßiger!) zu machen. Neben dem eigentlichen Verhalten (etwa weglaufende, in Deckung gehende oder uns flankierende Feinde) trugen auch die vielen einzigartigen Animationen zur Wirkung bei. So machen Feinde etwa Ausweichschritte, damit ihr sie verfehlt, retten sich rollend vor Granaten oder nutzen Spezialfähigkeiten. Einer solch schlauen KI war auf den höheren Schwierigkeitsgraden schwer beizukommen.

Je nach Situation passte die KI sich an, was man beispielsweise an den Grunts sehen kann, die auf sich allein gestellt versuchen, mit fuchtelnden Armen in Sicherheit zu watscheln. Als Gruppe jedoch arbeiten sie zusammen, vor allem wenn ein Elite-Kämpfer sie anführt. Für den Spieler entsteht das Gefühl, es tatsächlich als Einzelkämpfer mit einer ganzen Armee aufzunehmen. Auch der Master Chief ist selten allein – die KI verhilft verbündeten Marines zu schlauem taktischen Verhalten. Sogar die Flood verbergen sich manchmal hinter Ecken und warten auf eine günstige Angriffsgelegenheit, wenn ihr mit etwas anderem beschäftigt seid.

Durch all diese Kniffe fühlen die Gefechte sich realistisch an, besonders wenn ihr euch einfach einmal zurücklehnt und die Dinge ihrem Lauf überlasst: Jede Partei wird dann Entscheidungen treffen, die ihr den größten Vorteil versprechen. Bei Shootern mag man die künstliche Intelligenz nicht „sehen“, aber bei *Halo* kann man sie fühlen!

Bei *Halo 3* entfernte sich Bungie jedoch von der dynamischen KI der ersten beiden Teile und setzte auf Determinismus – wenn ihr also Aktion X tätigt, reagiert der Gegner immer mit Aktion Y. Das ist zwar nicht so überraschend wie die dynamische KI von *Halo 1* und *2*, aber einfacher zu entwickeln und letzten Endes auch weniger rechenintensiv. Die frei werdende Leistung wurde in die Grafik gesteckt, was man *Halo 3* auch ansehen kann. Den Unterschied bei der KI merkten die Spieler allerdings durchaus, und auch heute noch fragen sich manche, weshalb ein modernes *Halo* bei der KI eigentlich weniger beeindruckt als der allererste Teil (beim 2021er *Halo Infinite* hat sich das aber wieder deutlich gebessert.)

Von allen Aspekten, mit denen *Halo: Kampf um die Zukunft* das Shooter-Genre nachhaltig beeinflusst hat, ist die künstliche Intelligenz ein eher nachrangiger geblieben. In den letzten Jahren wurde es zudem immer schwieriger, eine gute KI als Verkaufsargument anzubringen, sodass immer weniger Shooter sich die Mühe machten, ihrer KI taktische Tiefe beizubringen – eine Schande angesichts der Weiterentwicklung auf diesem Gebiet und der gestiegenen Rechnerleistung. Aber in Schlauchlevels à la *Call of Duty* fallen skriptgesteuerte Kameraden eben kaum auf.



» [PC] Die erste Begegnung mit den Flood ist ein Wendepunkt im Spiel. Sie sind nicht weniger bedrohlich als die Allianz.



DAS DESIGN VON HALO

HALO WIRD AUFGRUND SEINER REICHHALTIGEN HINTERGRUNDGESCHICHTE MIT DEN BLUTSVÄTERN, DEN FLOOD UND ZAHLLOSEN ANDEREN VÖLKERN GELEGENTLICH ALS DAS _STAR WARS_ DER SPIELEWELT BEZEICHNET. DOCH ALLES BEGANN IM JAHR 2552 …

Wenn man sich diese Screenshots aus heutiger Sicht ansieht, könnte man meinen, dass *Halo* bei der visuellen Gestaltung nicht gerade bahnbrechend war. Doch das Storytelling der Spielwelten hat sich in den letzten 20 Jahren stark weiterentwickelt und uns als Spieler abstumpfen lassen.

Die Umgebung von Installation 04 ähnelt zwar stark der mit Pinien durchsetzten Landschaft des pazifischen Nordwestens, wo *Halo* entwickelt wurde – vielleicht absichtlich. Dennoch mutet sie außerirdisch an. „Das kommt vom Halo-Ring", merkt Steve Abeyta an, der bei der Gestaltung der Welt sowie bei den Animationen mitwirkte. „Immer wenn ihr draußen seid, könnt ihr die restliche Ringwelt sehen, das macht das außerirdische Gefühl aus."

Während das UNSC mit der Vorgabe gestaltet wurde, eine vertraute Organisationsstruktur aus der heutigen Zeit in die Zukunft zu extrapolieren, hatten die außerirdischen Rassen der Allianz, der Flood oder der ausgestorbenen Blutsväter ihre eigenen ausgefeilten Entstehungsmythen. So ist die Allianz mit ihren Raumschiffen und Plasmakanonen am ehesten im Bereich klassischer Science-Fiction anzusiedeln. Die Blutsväter kommen dagegen eher mechanisch-mysteriös daher, was etwa am 343 Guilty Spark deutlich wird oder an den Gebäuden auf den Halo-Ringen, deren Innenräume von zahlreichen unerklärten Symbolen und Inschriften verziert werden. Schließlich gibt es noch die Flood – abstoßende, wuchernde Kreaturen, die im Kontrast zu den sterilen Hochglanzräumen der Spielwelt stehen und allein schon visuell eine Bedrohung der Ordnung und der Struktur der zivilisierten Rassen des Universums darstellen.

Schließlich gibt es da noch den Master Chief, der trotz seines unergründlichen Aussehens zu einer der kultigsten Figuren der Videospielwelt geworden ist. „Master Chief war für mich optisch nie eine Kultfigur", gibt Steve zu. „Aber ich fand seine Gestaltung immer elegant und ausgefeilt, weder zu kitschig noch zu billig." Für Steve ist der Master Chief eine Erweiterung der Optik des UNSC und genauso eine Waffe wie die, die er selbst benutzt. „Schaut euch den Warthog an: Er sieht so aus wie ein wirklich gut durchdachtes Stück Ausrüstung, und beim Master Chief ist es eben genauso. In der Welt von *Halo* hat dieselbe Firma diese beiden Gegenstände gebaut, und hierbei folgte die Form tatsächlich schlicht der Funktion."

Bereits mit Titeln wie *Deus Ex* oder *Half-Life* waren besonders auf dem PC detaillierte und komplexe Spielwelten erdacht worden, aber die Herangehensweise von *Halo* setzte dennoch neue Maßstäbe, was die Integration der Hintergrundgeschichte in die Gestaltung der Spielwelt betraf. Doch auch die Technik wurde bewusst vorangetrieben, wie Steve erklärt. Er erinnert sich daran, dass der Projektleiter von *Halo* den Mitarbeitern eines Tages die Aufgabe stellte, „etwas Cooles zu erfinden. Ein Kollege setzte sich also übers Wochenende hin und kam am Montag mit dieser physikalisch korrekten Flagge. So etwas hatte man damals noch nicht gesehen, und sie schaffte es tatsächlich ins Spiel."

» MASTER CHIEF WAR FÜR MICH OPTISCH NIE EINE KULTFIGUR. «

STEVE ABEYTA

So wurde dem Team die Gelegenheit gegeben, die Welt von *Halo* mit eigenen Ideen mitzugestalten – wie klein diese auch immer sein mochten. „Es gibt Dutzende Beispiele, was die Leute beigesteuert haben, einfach weil sie mit Leidenschaft bei der Sache waren", sagt Steve. „Deswegen ist die Welt so detailreich und wirkt so liebevoll gestaltet." *



» [Xbox] Der Master Chief wird immer wieder in Gefechte zwischen anderen Fraktionen verwickelt.



» [PC] Der Horizont erinnert euch daran, dass ihr auf einer fremden Ringwelt kämpft.



» [PC] Schaltet diese Landetruppen besser aus, bevor sie sich gruppieren können.



» [PC] Der Warthog macht sowohl am Steuer als auch an der Kanone Spaß.

MAKING OF

MICRO PROSE SOCCER

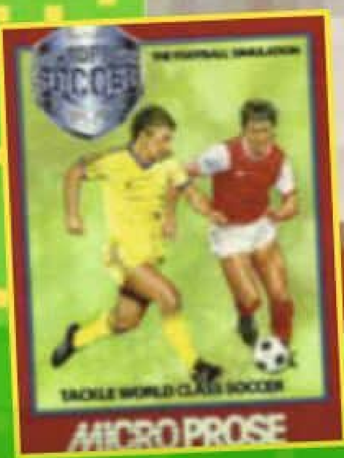
SENSIBLE SOFTWARE BEGANN IHRE SPORTSPIELKARRIERE MIT EINEM KLASSISCHEN FUSSBALLSPIEL, DAS BEI WIND UND WETTER BEGEISTERN KONNTE. WIR SPRECHEN MIT JON HARE ÜBER DIESEN VORLÄUFER EINES DER GRÖSSTEN FUSSBALLSPIELE ALLER ZEITEN, *SENSIBLE SOCCER*.

Wenn es um Fußball-Videospiele geht, gehört *Sensible Soccer* nach Meinung vieler zu den Besten. Es feierte 1992 sein atemberaubendes Debüt, ebnete zwei Jahre später den Weg für *Sensible World of Soccer* und steht in Umfragen oft an der Spitze als die beste Darstellung des schönen Spiels, die jemals auf unseren Bildschirmen zu sehen war. In diesem Artikel soll es aber um den Vorläufer gehen, *MicroProse Soccer*.

„Wir waren gerade dabei, unser erstes Fußballspiel zu entwickeln, und haben mit mehreren Publishern verhandelt", erklärt uns Jon Hare, Mitgründer von Sensible Software. „Wir haben uns an Unternehmen wie Palace und BT gewandt, mit denen wir zu der Zeit zusammenarbeiteten. Ocean sind wir ausgewichen, weil wir für *Wizball* und *Parallax* nicht viel Geld von ihnen bekommen hatten. MicroProse hat schließlich ein Angebot abgegeben, das wir nicht ausschlagen konnten."

Als Teil der Vereinbarung wollte der Verlag den Namen ändern. „Sie boten uns einen Vorschuss von 30.000 Pfund, was für uns damals ziemlich viel war, also haben wir zugestimmt", sagt Jon. „Zum Vergleich: Palace Software hatte etwa 17.000 Pfund für *Shoot-'Em-Up Construction Kit* geboten, also haben wir uns wegen des Geldes für MicroProse entschieden. Das war ein ziemlicher Sprung für uns."

Jon und Chris hatten sich etwas ganz Besonderes ausgedacht: einen rasanten Kicker mit tollen Animationen, garniert mit einer klei-



FAKTEN

- **PUBLISHER:** MICROPROSE
- **ENTWICKLER:** SENSIBLE SOFTWARE
- **JAHR:** 1988
- **SYSTEM:** COMMODORE 64, VERSCHIEDENE
- **GENRE:** SPORTSPIEL



» Vor der Weltmeisterschaft 1990 simulierte Jon das Turnier in *MicroProse Soccer*. Argentinien war der errechnete Gewinner.

»WIR HABEN UNS VON *TEHKAN WORLD CUP* INSPIRIEREN LASSEN.«
JON HARE





» [C64] Sowohl draußen als auch in der Halle lassen sich Tore im Replay ansehen.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

WIZBALL
SYSTEM: COMMODORE 64, VERSCHIEDENE
JAHR: 1987

CANNON FODDER
SYSTEM: COMMODORE AMIGA, VERSCHIEDENE
JAHR: 1993

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, DOS
JAHR: 1994



» [C64] Typisch amerikanisch: In der Halle wird die Spielzeit in Viertel unterteilt.



» [C64] Im Menü könnt ihr euer Spielerlebnis nach Lust und Laune anpassen.

nen Prise Humor. *MicroProse Soccer* war ein wenig anders als viele andere Heimcomputer-Fußballspiele zu dieser Zeit, vor allem weil es das Geschehen von oben zeigte statt von der Seite. Das soll nicht heißen, dass nie mit einer Vogelperspektive experimentiert worden wäre. „Wir haben uns direkt von *Tehkan World Cup* inspirieren lassen", gibt Jon zu. Das japanische Arcade-Spiel aus dem Jahr 1985 wurde meist auf einem Tischgehäuse gespielt und bot eine Sicht von oben auf das Spielfeld und die Spieler. „Es hatte diesen Trackball als Controller, mit dem man sich beim Spielen die Knöchel verletzen konnte. Man musste ziemlich hart dagegenwischen, um die Jungs auf dem Spielfeld zu bewegen, aber Chris und ich haben das geliebt!"

Sie behielten das Spiel im Kopf, während sie *Shoot-'Em-Up Construction Kit* und *Oh No!* fertigstellten. „Uns gefielen die Draufsicht von *Tehkan World Cup*, die Größe der Sprites und die Geschwindigkeit, also beschlossen wir, unser Spiel darauf aufzubauen", erklärt uns Jon. „Tatsächlich stammt die gesamte Ansicht und das Spielgefühl von *Tehkan World Cup*, obwohl wir auch unsere eigenen Innovationen und Interpretationen hinzugefügt haben."

Wie bei allen anderen Spielen von Sensible Software gab es keine große Vorplanung. Die Grundlagen wurden festgelegt, was diesmal nicht viel Arbeit war. „Man kann nicht wirklich kreativ sein, wenn man etwas aus der realen Welt nachahmt. Bei einem Spiel über Fußball hat man nicht viel Freiraum."

» [C64] Kein Grafikfehler, sondern ein VHS-Effekt beim Zurückspulen.



„Unsere Spiele wuchsen organisch, während wir sie entwickelten", so Jon weiter. „Chris war ein Genie und er konnte Dinge in ein Spiel einbauen, die großartig aussahen. Einiges davon war allerdings vorher geplant, wie beispielsweise die Struktur der Wettbewerbe, internationale Teams und solche Dinge. Aber ja, es war Fußball. Und Fußball ist klar definiert."

Durch einige clevere Tricks mit der Engine war es möglich, Einfluss auf die Ballphysik zu nehmen. „Wir waren die Ersten, die eine gekrümmte Flugbahn des Balls verwirklicht haben", sagt Jon stolz. Dazu müsst ihr den Ball kicken und dann den Joystick diagonal nach links oder rechts bewegen, um eine Bananenflanke zu schlagen. Dazu könnt ihr natürlich den Ball Volley nehmen, oder einen Lupfer über den Torwart versuchen.

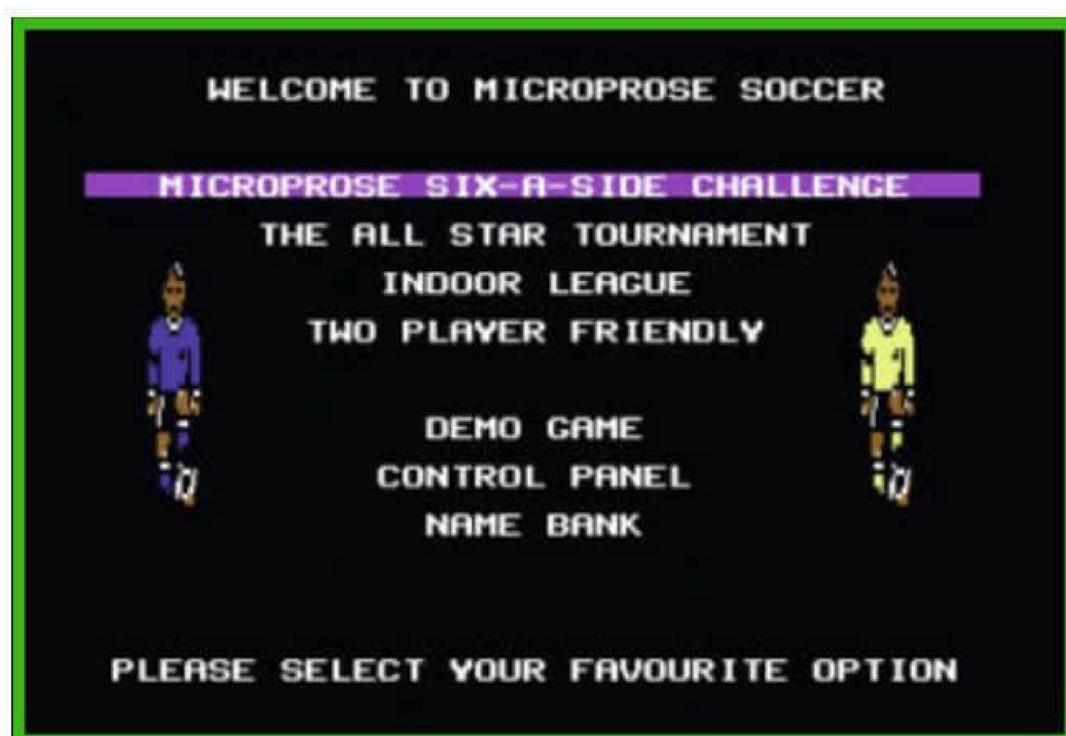
„Das war ein sehr interessantes Thema", erinnert sich Jon. „In *Tehkan World Cup* gab es bereits krumme Schüsse, aber da handelte es sich um einen Bug. In *MicroProse Soccer* war es vielleicht etwas übertrieben, es gab ziemlich verrückte Flanken. In *Sensible Soccer* haben wir das System deutlich verfeinert." Als Zugabe konnte die Stärke des Effets im Bedienfeld eingestellt werden, wo es auch möglich war, die Wettereffekte ein- und auszuschalten. „*MicroProse Soccer* ist auch für die Wettereffekte bekannt", sagt Jon stolz.

Das Wetter war nicht nur zur Show, es sorgte für ein zusätzliches Gefühl von Realismus. Es konnte nicht jedes Spiel bei perfektem Wetter auf perfekten Plätzen ausgetragen werden. „Unsere Spieler rutschten auf dem nassen Boden aus, es war sehr lustig, ihnen zuzusehen. Eine Grätsche auf dem rutschigen Boden führte nicht immer zum Erfolg, manchmal rollte der Ball auch nur weiter weg."

Zwar gab es keine Zusammenfassung am Spielende, dafür konnten Tore wiederholt werden. „Wir hatten eine Videowiedergabe, und beim Zurückspulen gab es dieses schwarz-weiße Rauschen, wie beim Zurückspulen von VHS-Kassetten. Chris kam auf die Idee, und es passte hervorragend", erklärt uns Jon.

Jon selbst war als Grafiker für das Erscheinungsbild verantwortlich. Er sorgte dafür, dass *MicroProse Soccer* auf dem C64 die breite Masse an Spielern begeistern konnte. „Auf dem Commodore 64 verwendeten wir zwei Arten von Sprites: die klobigen mit vier Farben, und die kleinen, zweifarbigen, die wie gepunktete Pixel aussahen", sagt uns Jon. „In *MicroProse Soccer* haben wir die dünnen Sprites zusammen mit einem Umriss verwendet. Die Farben des Gesichts, der Haare, Trikots, Hosen und Stutzen der Spieler waren mit Schwarz umrandet, was einen Cartoon-Effekt erzeugte."

Euren aktiven Spieler erkennt ihr daran, dass er etwas flackert. Ihr könnt auch die Torhüter steuern, sollte wirklich Not am Mann ▶



» [C64] Wollt ihr ein Turnier spielen oder lieber ein schnelles Match?



» [C64] Es gab keine offizielle Lizenz, aber ihr könnt den Namen eures Teams selbst bestimmen.



» [C64] In der Halle ist das Spiel deutlich schneller als auf dem Rasen (kleineres Feld, weniger Spieler).

sein. Die Steuerung fühlt sich hinreichend komplex an und hängt davon ab, was auf dem Spielfeld geschieht. Apropos Spielfeld: Ihr könnt zwischen dem normalen Rasenplatz oder einem Hallenplatz wählen, wobei ihr in der Halle ein kleineres 6 gegen 6 spielt – dazu drehte man die Datasette um und lud quasi eine andere Spielversion.

„In Amerika waren diese Hallenturniere ein großes Geschäft, und MicroProse wollte sie unbedingt in ihrem Spiel haben", erinnert sich Jon. „Wir hatten also auf einmal amerikanische Mannschaften in *MicroProse Soccer*, und einen extra Hallenmodus. Es war für uns ein seltsamer Markt. Fußballspiele kommen in den USA einfach nicht gut an, weil die anderen Sportarten so dominant sind. Wir konnten MicroProse aber keinen Vorwurf machen, dass sie es zumindest versucht haben."

Um das Spiel in den USA etwas attraktiver zu gestalten, nutzte MicroProse dort den Namen *Keith Van Eron's Pro Soccer*, nach dem Torwart des Teams Baltimore Blast, das zu dieser Zeit die amerikanische Hallenfußballmeisterschaft gewann. Trotz des Drucks, noch einen Hallenmodus zu programmieren, gelang es dem kleinen Team von Sensible Software, die Entwicklung mit Bravour zu Ende zu bringen.

„Zu Beginn der Entwicklung waren wir in London, später haben wir das Spiel in einem kleinen Büro in Cambridgeshire fertiggestellt. Ich kann mich noch gut erinnern, unter uns war ein Blumenladen namens ‚The Green House', es hat herrlich geduftet", lacht Jon. „Als neues Mitglied konnten wir Martin Galway gewinnen, der einen großen Teil der Soundeffekte und der Musik gemacht hat." Die Musik, die Martin produzierte, war großartig, auch wenn ein Teil davon in der endgültigen Fassung keinen Platz mehr fand.

»Für mich war *MicroProse Soccer* der Beginn meines Vermächtnisses.«

Jon Hare

Insgesamt gelang es Sensible Software, ein tolles Gesamtpaket zu schnüren, das bald die Spitze der C64-Charts erreichte. Natürlich folgten mehrere Konvertierungen, sowohl für 8-Bit- als auch für 16-Bit-Systeme. Angesichts des großen Erfolgs war es überraschend, dass es keine direkte Fortsetzung gab. Stattdessen kümmerte sich Sensible Software erst um andere Spiele, wie *International 3D Tennis, Insects in Space, Mega-Lo-Mania* oder *Wizkid*.



» [C64] Mal verliert man und mal gewinnen die anderen.

Jon hatte *MicroProse Soccer* aber nie aus den Augen verloren. „Als das Spiel auf den Markt kam, bekamen wir international hervorragende Presse. Das war ein ziemlicher Knaller. Natürlich wollte ich deshalb weitere Sportspiele entwickeln", ist Jon noch heute stolz.

Für seinen nächsten Fußballtitel ließ er sich von den kleinen Sprites von *Mega-Lo-Mania* inspirieren, denn er wusste, dass man so noch mehr vom Spielfeld sehen könnten. Anstatt wieder mit MicroProse zu arbeiten, wollte er sehen, welche anderen Verlage Interesse zeigten. Einer davon war Virgin, aber auch dieser Publisher wollte den Namen ändern.

„Dieses Mal wollten wir den Namen auf keinen Fall ändern lassen", erinnert sich Jon. „Stattdessen haben wir bei Renegade unterschrieben." So wurde also endlich das Fußballspiel namens *Sensible Soccer* entwickelt, das die Top-Down-Ansicht von *MicroProse Soccer* zwar grundsätzlich beibehielt, dabei aber einen leichten Winkel nutzte und vor allem deutlich weiter vom Boden wegblieb. Eines aber war besonders wichtig: die Richtung, in die das Spielfeld scrollte.

„Inzwischen spiele ich auch gerne von Seite zu Seite", gesteht uns Jon, der am Wochenende auch gerne an der Mittellinie seines Lieblingsvereins in Norwich City sitzt. „Ich bin aber der Meinung, dass ein Fußballspieler lieber von unten nach oben spielt. Durch diese Perspektive erlebt man mehr von der Mentalität des

SEITENSPRÜNGE

TOP ODER FLOP?



COMMODORE 64

Das Original ist die beste aller *MicroProse Soccer*-Versionen. Jon Hare, Chris Yates und Martin Galway zeigten sich von ihrer besten Seite. Das Spiel ist schnell, flüssig, vollgepackt mit Innovationen – und der Wahl, innen und draußen zu spielen, inklusive Regenschauer-Rangeleien.



AMIGA

Electronic Pencil war für diese Konvertierung zuständig. Die Grafik der Amiga-Version war recht hübsch, baute sich aber nur langsam auf, was kein flüssiges Spielgefühl aufkommen ließ. Fouls waren zu mächtig, man konnte damit ungestraft das gegnerische Spiel zerstören.



SCHNEIDER CPC

Diese Konvertierung von Smart Egg Software ließ die Liga- und Pokaloptionen auf dem 464 und 664 weg und behielt sie nur für den 128K-6128 bei. Außerdem wurden die meisten Farben aus dem Spiel entfernt. Da nun alles grün war, litt die Übersicht sehr.

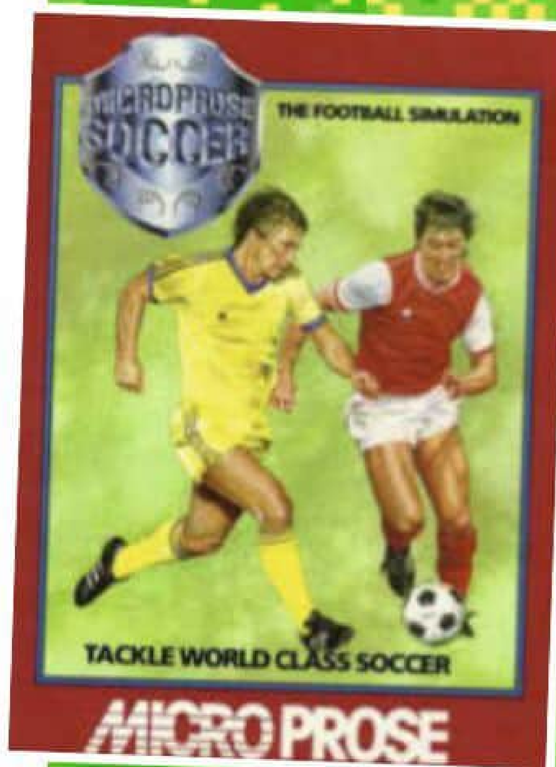


ZX SPECTRUM

MicroProse Soccer erschien auf dem ZX Spectrum rund sechs Monate nach dem Debüt auf dem C64. Doch wie die CPC-Version war auch sie monochrom und einige Funktionen fehlten. Der achtfache Bildlauf war sehr ruckelig und die Spielfläche fühlte sich klein an.



» [C64] Sensible Software konzentrierte sich nur auf die C64-Version.



» In der Originalschachtel findet ihr eine Abhandlung über Fußballgeschichte, besonders die der Weltmeisterschaften.

Spielers, der das Tor vor sich angreift, und hinter sich verteidigt. Von der Seite fühlt sich das eher so an, als ob man vor dem Fernseher sitzt. Beide Varianten haben ihre Vorteile, es ist wohl eine Frage des Geschmacks und der Übersicht."

Mit dem neuen Titel wurden Sensible Software und Jon zum Synonym für Fußballspiele. „Seit den 80ern hatte ich in jedem folgenden Jahrzehnt ein Fußballspiel, das die Nummer eins in den Charts war", freut sich Jon. Zuerst war *MicroProse Soccer* an der Spitze, dann *Sensible Soccer* und *SWOS* in den 90ern, gefolgt von einer mobilen Version von *Sensible Soccer*, die in den Nullerjahren die Charts anführte. „Und in den allerletzten Wochen des Jahres 2019 schaffte es *Sociable Soccer* auf Platz eins der Apple Arcade Charts", sagt Jon. „Es hielt sich zwar nur eine Woche lang dort, aber das hat mir gereicht."

Trotz des großen Erfolgs von *Sensible Soccer* behält er auch weiterhin *MicroProse Soccer* in guter Erinnerung. „*Sensible Soccer* war das Spiel, das uns als Unternehmen bekannt gemacht hat, trotz des Erfolgs der anderen Titel", sagt er. „Aber für mich war *MicroProse Soccer* der Beginn meines Vermächtnisses im Bereich Fußballspiele. Es hat den Ball wortwörtlich ins Rollen gebracht – es wird für mich immer einen wichtigen Platz innehaben." *



» Jon Hare komponierte ein kleines Musikstück für die European Computer Trade Show. Ihr findet es unter bit.ly/3ksaKHP.

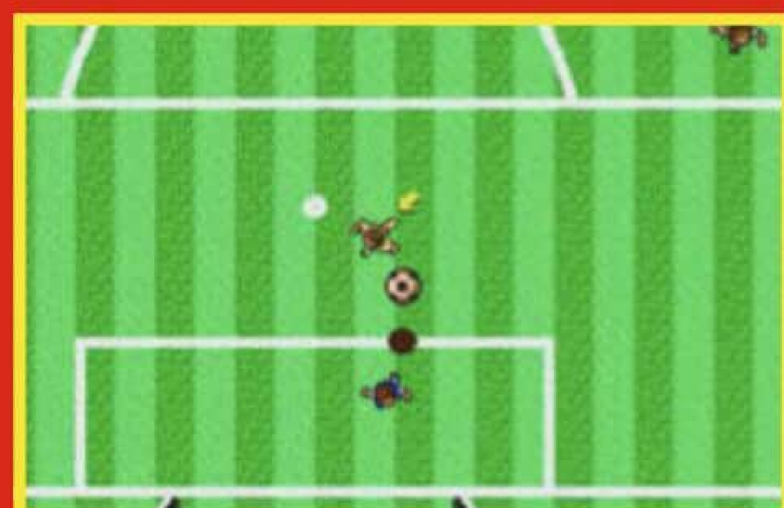






DOS

Das Spiel von Designer Software wurde sogar auf Steam veröffentlicht und ist vermutlich die am meisten verbreitete Version. Sie kommt leider nicht ganz an das großartige Original heran, aber die Spielbarkeit bleibt erhalten und der Ball läuft flüssig über den Bildschirm.



ATARI ST

Wie die Amiga-Konvertierung sollte auch dieses Spiel am besten auf der Bank bleiben. Obwohl es erkennbar ein Fußballspiel ist, verliert es viel vom Charme des C64-Originals, was ein Problem war. Aufgrund schlechter Konvertierungen bekam das Spiel keinen guten Ruf.

AUF ZUR MEISTERSCHAFT!

MIT DIESEN TIPPS BEKOMMT IHR DEN POKAL.

SCHNELLE PÄSSE

Je länger ihr den Ball mit einem Spieler haltet, desto größer ist die Chance, dass ein Gegner zum Tackling ansetzt. Spielt deshalb schnell den Ball hin und her, um im Ballbesitz zu bleiben.





STANDARDS ÜBEN

Über einen ordentlichen Schlenzer mit anschließendem Kopfballtor freut man sich lange. In *MicroProse Soccer* ist diese Technik sehr effektiv und lässt sich auch bei Ecken nutzen.

KLEINER LUPFER

Die Verteidiger kommen oft etwas ungestüm auf euch zu. Mit einem Lupfer könnt ihr den Ball hinter die gegnerische Linie bringen und dann zum Schuss ansetzen. Auch Torhüter lassen sich so überwinden.





BOLZEN WIE BASLER

Ein schöner Schuss mit ordentlich Effet ist der ideale Weg, um ein Tor zu erzielen. Versucht, den Ball vom Torwart wegzudrehen, um eure Trefferquote zu steigern. Mit etwas Übung ist das kein Problem.

SEID GEDULDIG

Wenn euer Gegner das Tor nicht getroffen hat, wartet kurz mit dem Abstoß. Eure Mannschaft braucht etwas Zeit, um sich wieder nach vorne zu positionieren und den Ball annehmen zu können.





AN DIE BANDE

In der Halle ist das Spiel deutlich schneller und schwieriger. Um das Hallenspiel zu meistern, müsst ihr die Bande nutzen. Achtet vor allem auf Abpraller neben dem Tor, die oft eine neue Schussmöglichkeit bieten.

Phoenix

VOGELWELLEN SAMT MUTTERSCHIFF-BOSS



» PUBLISHER: TAITO (JAPAN, EUROPA), AMSTAR/CENTURI (USA)
» ERSCHIENEN: 1980
» HARDWARE: AUTOMAT, ATARI VCS 2600

Von Roland Austinat

Space Invaders war gestern: Zwei Jahre nach dem geschichtsträchtigen Spielautomaten legte der japanische Publisher Taito die Messlatte mit _Phoenix_ ein gewaltiges Stück höher. Waren die monochromen Aliens 1978 noch in Reih und Glied auf die Erde zugeruckelt, sausten in _Phoenix_ kleine und große Vogelmonster zu klassischer Musik über den Bildschirm – einen der ersten Endbosse der Videospielgeschichte inklusive. Und komplett in Farbe, versteht sich! Der Erfolgszug des Spielautomaten fuhr von Osten nach Westen: Amerikanische Arcade-Junkies kamen erst nach Japan und Europa zum Zuge.

Phoenix startet vermeintlich vertraut: In den ersten beiden Wellen bilden die Gegner noch Formationen am sternengespickten Firmament, doch schon bald lösen sich einzelne Angreifer, um in Kamikaze-Aktionen auf das Raumschiff des Spielers zu sausen. Das wehrt sich mit der Bordkanone, weicht nach links und rechts aus und darf in Momenten höchster Not einen Schutzschild aktivieren, der feindliche Angriffe wirkungslos macht. Weil die fiesen Flattermänner in der zweiten Welle noch wilder attackieren, spendierten die Designer dem Raumschiff dafür ein Upgrade: Die Bordkanone wandelt sich vom Einzel- zum Multi-Ballermann.

Die nächsten zwei Wellen sind noch spektakulärer, denn nun gehen die Vögel auf Tuchfühlung. Zuerst schwirren nur gewaltige Eier ins Blickfeld, aus denen alsbald nicht minder gewaltige Vögel schlüpfen. Diese geben allerdings nur nach einem direkten Körpertreffer den Geist auf: Wer auf die Flügel zielt, bekommt zwar Punkte aufs Konto, doch einem flügellosen Kontrahenten wachsen diese flugs wieder nach.

Schließlich kommt es zum großen Showdown: Ein gewaltiges Mutterschiff mit einem Geleitgeschwader nimmt die Hälfte des Bildschirms ein und senkt sich wie die Angriffsreihen von *Space Invaders* langsam herab, während es auf den Spieler schießt. Zu allem Unglück regeneriert sich das Geleitgeschwader auch noch, wenn es komplett bezwungen wurde. Also heißt es Schutzschirm aktivieren und ballern, was das Zeug hält, um eine Schneise in den Rumpf des Mega-Raumers zu schlagen und mit einem gezielten Treffer auch dem darin residierenden Oberbösewicht den Garaus zu machen.

Ich weiß nicht mehr genau, wann ich *Phoenix* zum ersten Mal gespielt habe. Wohl aber, wo am häufigsten: Mein Schulfreund Frank hatte Mitte der 1980er irgendwie die Cocktail-Tisch-Variante des Spielautomaten an Land gezogen. An dem durften zwei Spieler Platz nehmen, ihr Getränk auf die Glasabdeckung des Geräts stellen und dann abwechselnd ballern. Der Automat drehte das Bild dann entsprechend in die Richtung des Spielers, der gerade an der Reihe war. Ganz großes Kino!

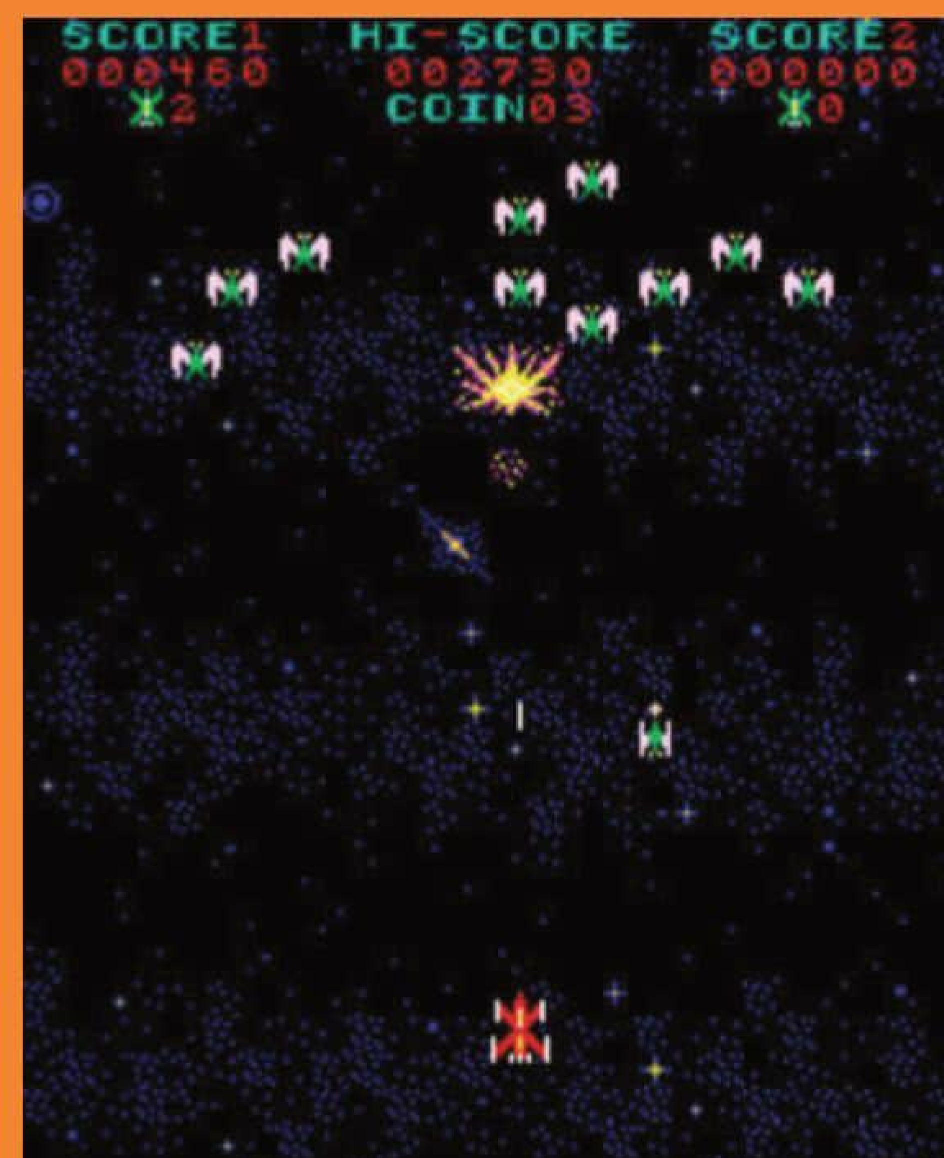
Zu gerne hätte ich an dieser Stelle die japanischen Entwickler des Spiels gewürdigt, doch welches Studio sich das knallige Weltraumspektakel ausgedacht hat, ist im Mahlstrom der Bits und Bytes verschollen. Der oder die Designer mochten jedenfalls klassische Musik: Beethovens *Für Elise* und die von einem – ebenfalls unbekannten – Komponisten erschaffene *Spanische Romanze* untermalen die Weltraum-Action.

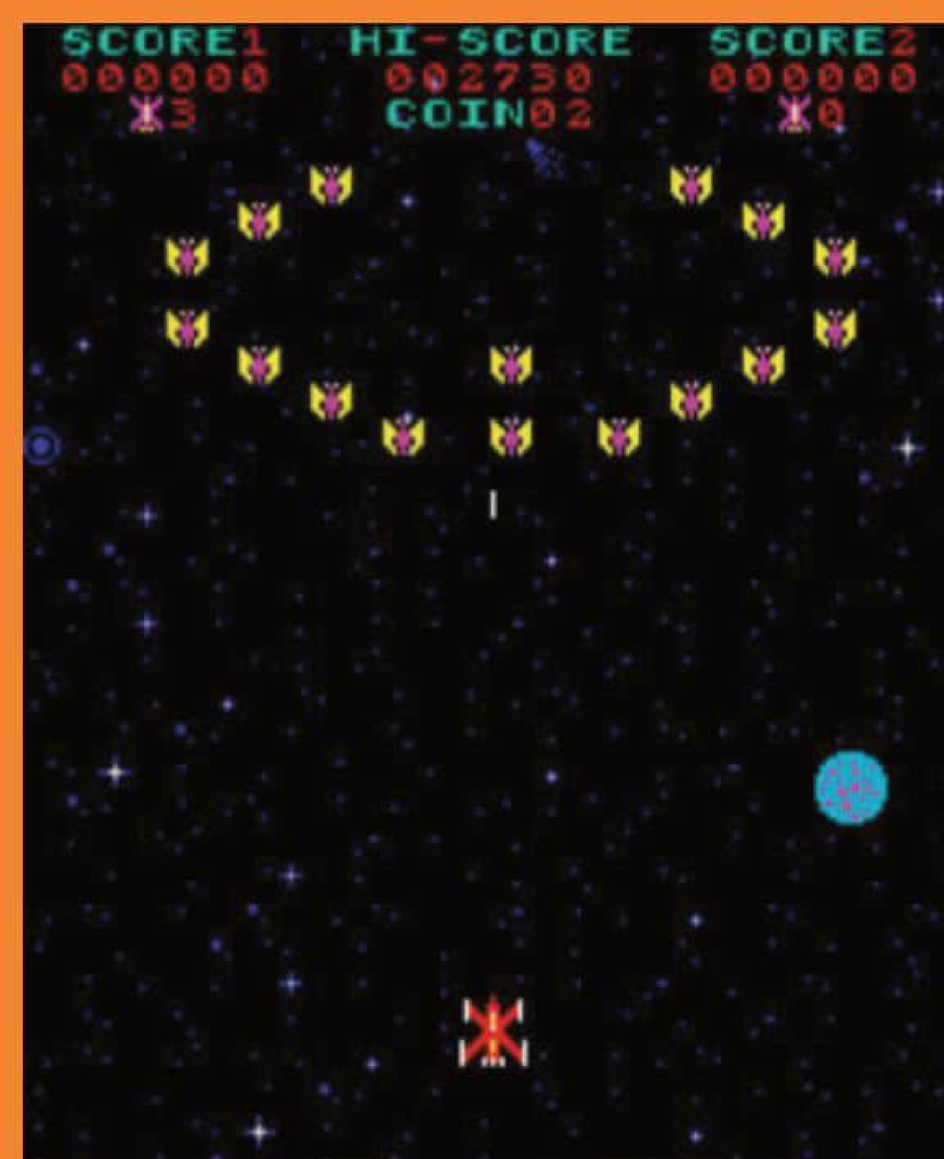
Geschäftstüchtig waren die Entwickler auf alle Fälle, denn gleich zwei japanische Firmen schnappten sich die *Phoenix*-Lizenz: TPN und Hiraoka. TPN reichte sie an Taito weiter, während Hiraoka sie an den US-amerikanischen Publisher Amstar Electronics verkaufte. Amstar zeichnete in den USA für die Cocktail-Tisch-Variante verantwortlich, während ein dritter Publisher namens Centuri den regulären Spielautomaten produzierte. In Deutschland pries Nova Apparate aus Hamburg *Phoenix* als eine „Spieldimension der Superlative" an – um große Worte war die Spielebranche auch vor 42 Jahren nicht verlegen.

Etwas kleinere Brötchen musste das Spiel 1983 auf dem Atari VCS 2600 backen. Doch auch ohne die fesche Optik des Automaten gelang es den Programmierern Mike Feinstein und John Mracek, den Geist von *Phoenix* einzufangen. Gut zwei Jahrzehnte später wagte sich *Phoenix* im Rahmen der Spielesammlung *Taito Legends* (2005) noch einmal auf die „modernen" Konsolen PS2 und Xbox sowie den PC. Ein Jahr später erschien *Phoenix* zum bislang letzten Mal als Teil von *Taito Legends Power-Up* für PSP. *

» RETRO-REVIVAL











SCORE1
HI-SCORE
SCORE2
002730
000000
000000
1
COIN04
0

RIDGE RACER REVOLUTION

DER NAME DEUTET ETWAS ANDERES AN, ABER DER PLAYSTATION-EXKLUSIVTITEL IST KEINE „REVOLUTION", SONDERN DER DIREKTE NACHFOLGER ZUM ARCADE-RACING-HIT. WIR BELEUCHTEN JEDEN ASPEKT DES RENNSPIEL-SPASSGARANTEN.



» [PlayStation] Viele Autos in einem Pulk bedeuten große Unfälle.



» [PlayStation] Die 90er-Jahre-Herkunft in den Spielhallen ist nicht zu übersehen.

Das PlayStation-Rennspiel *Ridge Racer* war einer der wichtigsten PlayStation-Launchtitel. Die Umsetzung von 1994 war dank ihrer Polygon-Grafik mit Texture Mapping unglaublich gutaussehend und nah dran am Arcade-Original von 1993. Das Spiel verkaufte sich weltweit über eine Million mal und Entwickler Namco wollte uns noch weiter begeistern, also wurde die Entwicklung eines Nachfolgers gestartet.

Allerdings wollte sich das Studio nicht an dem Arcade-Automaten *Rave Racer* orientieren, der im Sommer 1995 in die Spielhallen kam, eine Portierung bis Ende des Jahres war also fast unmöglich. Stattdessen entwarf das Team ein neues PlayStation-*Ridge Racer*, das wie der Erstling aussah und sich auch so spielte. Alle Autos waren wieder enthalten, die größten Änderungen betrafen die Engine: Das Spiel lief flüssiger. Als Soundtrack kam der des *Ridge Racer 2*-Automaten zum Einsatz, es gab also Remixe von Stücken wie *Rare Hero* und *Rotterdam Nation*, dazu gesellten sich neue Lieder wie *Maximum Zone* und *Lords of Techno*. Auch der seltsame Kommentator ist wieder dabei und begleitet euch bei euren Rennen um die Pole Position.

Es gab aber auch Neuigkeiten wie frische Strecken. Wie schon im ersten Spiel teilen sich die Kurse untereinander Elemente wie die Startlinie und den Küstenabschnitt. Von dort aus verzweigen sie, je nachdem, welche Schwierigkeit ihr gewählt habt. Der leichte Kurs führt euch weiter den Strand entlang, der mittlere fährt die Klippen ab und die Experten-Einstellung führt euch in einen engen Tunnel. Alle Strecken sind gut gestaltet und auch knifflig, für den jeweiligen ersten Platz müsst ihr sehr viel üben. Habt ihr das geschafft, schaltet ihr gespiegelte Versionen der Kurse frei und die Credits laufen. Das Spiel ist aber damit noch nicht vorbei.

Das Schwerste am Original war, sich das als „Teufelsauto" bekannte 13. Gefährt zu verdienen. In *Revolution* ist es wieder dabei, dazu das neue 13th Racing Kid sowie der Wagen White Angel. Ihr erhaltet die Boliden, indem ihr die drei Strecken im Time-Trial-Modus

STARTAUFSTELLUNG

Alle Autos, die ihr steuert und gegen die ihr antretet.



F/A RACING | RT RYUKYU | RT YELLOW SOLVALOU | RT BLUE SOLVALOU



» [PlayStation] Die Startlinie erinnert an den ersten Teil.



» [PlayStation] Details wie dieser Hubschrauber sorgen für Stimmung.



» [PlayStation] Spielt gut, um euch die schnellen Geheimautos zu sichern.

gewinnt. Dafür reicht es nicht, schnell zu sein, ihr müsst den KI-Geistern davonfahren. Außerdem dürft ihr die Strecken nun frei befahren und üben, dazu gesellen sich viele versteckte Geheimnisse. Theoretisch spannend war der neue Multiplayer-Modus, allerdings brauchten dafür beide Spieler das PlayStation-Link-Kabel, eine Konsole und das Spiel sowie einen Fernseher – viel genutzt wurde er also nicht.

In Japan erschien *Ridge Racer Revolution* am 3. Dezember 1995, genau ein Jahr nach dem ersten Teil. Der Europa-Release erfolgte im Mai 1996, Nordamerika schließlich im September. Die Kritiker zeigten sich weitestgehend begeistert, so vergab die *M! Games* 88 Prozent und in der *Video Games 4/96* zückte Jan v. Schweinitz sogar 91 Prozent. Gelobt wurden unter anderem die sichtbar verbesserte Grafik und die Vielzahl an Features, die sich im Spiel verbirgt. Allerdings gab es auch berechtigte Kritik am komplizierten Multiplayer-Modus. Der Test der *Video Games* lobte insbesondere das Streckendesign, das euch „nicht nur durch Tokio, sondern auch das bergige Umland" schickt. Andreas Knauf lobte in der *M! Games* außerdem den neuen Rückspiegel: ▶

GEHEIM-ABSCHNITTE

Die besten Geheimnisse und Easter Eggs in *Ridge Racer Revolution.*

SPIEGEL-MODUS



■ Wenn ihr sofort nach Rennbeginn umdreht und mit mindestens 60 mph in die große Barriere rast, kommt ihr in die gespiegelte Version der Strecke. Alle Kurven gehen in die andere Richtung, und sogar die Texturen sind umgedreht.

DRIFT-WETTBEWERB



■ Wählt ein Zeitrennen im Menü aus und haltet Viereck und X gedrückt, wenn ihr Start anwählt. In bestimmten Kurven kommt ein Hinweis und ihr bekommt Punkte für besonders absurde Drifts, teilweise gehen über 360 Grad!

EXTRA-AUTOS



■ Ihr startet mit vier Autos, könnt diese Zahl aber verdreifachen, indem ihr acht weitere Boliden freischaltet. Dazu müsst ihr im *Galaga '88*-Ladebildschirm ein perfektes Spiel abliefern, indem ihr 40 Gegner abschießt.

ZIELSUCHENDE LASER



■ Haltet während des *Galaga '88*-Minispiels L1, R1, Select und Unten auf dem Controller. Drückt ihr dann Dreieck, könnt ihr einen zielsuchenden Laser abfeuern und kriegt die neuen Autos leichter. Es wartet aber noch ein Geheimnis.

RALLY-X-MODUS



■ Wenn ihr das Minispiel mit dem Laser gewinnt, fahrt ihr Autos mit riesigen Reifen und winzigen Chassis. Der Kommentator spricht außerdem mit einer lustig hohen Stimme. Aus diesem Modus entstand später das Spin-off *Pocket Racer.*



RT PINK MAPPY



RT BLUE MAPPY



GALAGA RT PRID'S



GALAGA RT CARROT

EXPERTEN-TIPPS

So übersteht ihr die drei schwierigsten Abschnitte.

1 Nach leichten Kurven im Tunnel und an der Küste ist das die erste, in der ihr driften müsst. Schwer ist sie nicht.

2 Hier trennen sich die mittlere und schwere Strecke vom Anfänger-Kurs. Es geht in die Berge und einen Tunnel.

3 Sobald ihr Heichachi aus *Tekken* auf der Werbetafel seht, müsst ihr driften – die Kurve ist sehr eng.

4 Direkt nach dem Leuchtturm müsst ihr wieder driften. Eine Haarnadelkurve führt in das Dorf auf den Klippen.

5 Hier trennen sich die mittlere und schwere Strecke. Die heftigen Wenden und Kurven schafft ihr ohne Drifts.

6 Diese Biegung ist knifflig, wir durchfahren den ersten Teil, und sobald sich der Winkel ändert, driften wir.

7 Vor dem Tunnel wird die Straße sehr eng und schwierig zu befahren. Überholen solltet ihr hier nicht.

8 Hier driftet ihr am besten, sonst rauscht ihr schnell in die Barrieren. Ein NeGcon-Controller ist hilfreich.

9 Der Abschnitt schaut leicht aus, bei hoher Geschwindigkeit hebt ihr aber leicht ab und verliert die Kontrolle.



» **[PlayStation] Enge Tunnel stehen auch bei *Ridge Racer Revolution* an der Tagesordnung.**

▶ „Der Rückspiegel ist technisch aufwendig, taktisch schlau und treibt Euch den Schweiß auf die Stirn, wenn sich zornige Konkurrenten hinter Euch zusammenballen."





Natürlich war *Ridge Racer Revolution* nicht immun gegen Kritik, die sich vornehmlich gegen die Nähe zum Vorgänger richtete. So monierte Jan v. Schweinitz: „Die ‚Revolution' ist ausgeblieben. *Ridge Racer Revolution* ist halt auch ‚nur' *Ridge Racer* mit geänderten und damit anspruchsvolleren Strecken." Das britische Magazin *Ultimate Future Games* bemängelte fehlende Verbesserungen und verwies auf *Daytona* auf dem Sega Saturn, das einen klaren Fortschritt gegenüber *Sega Rally* darstelle. Und immer wieder wurde der komplizierte Multiplayer-Modus mit seinem Link-Kabel-Zwang bemängelt, hatte doch *Sega Rally gezeigt,* dass Splitscreen ohne Geschwindigkeitsverlust möglich sei. Vom MP-Modus und den nicht allzu großen Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger abgesehen, war aber fast jeder Tester

STARTAUFSTELLUNG



RT BOSCONIAN



RT NEBULASRAY



RT XEVIOUS RED



RT XEVIOUS GREEN



» [PlayStation] Der mit *Revolution* kompatible NeGcon-Controller wird im Spiel beworben.

» [PlayStation] Den gelben Solvalou zu überholen ist immer eine Freude.

der Meinung, dass *Ridge Racer Revolution* ein fantastisches Rennspiel sei.

Die Fans störten die Kritikpunkte sowieso herzlich wenig – die Verkaufszahlen sprachen für sich. Im ersten Monat wurden satte 480.000 Einheiten von *Ridge Racer Revolution* in Japan verkauft, und auch in Europa fand sich das Rennspiel in den Charts wieder. Der Erfolg belebte wiederum die Verkaufszahlen des nun meist in der Budget-Kategorie befindlichen Vorgängers wieder.

Trotz der Beliebtheit hat Namco nie eine Umsetzung auf einer anderen Plattform als der PlayStation veröffentlicht. Die Strecken und Musik von *Revolution* findet ihr aber als liebevoll gemachte Neuauflagen im PSP-Spiel *Ridger Racer 2*. Und auch die Strecken von *Ridger Racer 64* und *Ridge Racer 3D* basieren zum Teil auf *Revolution*.

Wenn ihr das Spiel verpasst habt, könnt ihr es heute günstig bekommen. Dank der damaligen hohen Beliebtheit ist es überall zu finden, mehr als 20 Euro werden nicht fällig. Wenn ihr Sammler seid, solltet ihr aber darauf achten, dass die Sticker für die Memory Card in eurer PAL-Fassung enthalten sind. Die nordamerikanische Fassung ist etwas schwerer zu bekommen, vermutlich weil *Revolution* wegen des späten Starts dort nicht ganz so beliebt war.

Noch heute ist *Ridge Racer Revolution* ein toller Titel für Arcade-Rennspiel-Fans. Neue Spiele sind in diesem Genre nur rar gesät und die Reise in simplere Zeiten kann durchaus angenehm sein. Wenn ihr euch also länger nicht mehr hinter das Steuer gesetzt habt, wird es wieder Zeit. *



13TH RACING



13TH RACING KID



WHITE ANGEL

KOPF AN KOPF

Der Multiplayer-Modus, den kaum jemand sah.



Wenn ihr *Ridge Racer Revolution* damals im Multiplayer spielen wolltet, wurde es teuer. Für Link-Kabel, zwei Konsolen und zwei Spiele wurden mehrere Hundert Mark fällig, von den nötigen zwei Fernsehern ganz zu schweigen. Das ist schade, denn Rennspiele machen zusammen einfach mehr Spaß, außerdem bietet *Revolution* einige Inhalte nur im Mehrspieler-Part.

Startet ihr das Spiel mit aktivierter Link-Option, erhaltet ihr einen Hinweis auf dem Startbildschirm, und wenn ihr loslegt, seht ihr eine Grafik im Arcade-Stil, während der zweite Spieler beitritt. Ihr könnt ein Fahrerfeld von zwölf Piloten aktivieren oder nur eins gegen eins fahren. Auch ein Handicap dürft ihr einstellen. Neben den drei Hauptstrecken gibt es außerdem Special 1 und Special 2 aus dem ersten *Ridge Racer*.

Heutzutage ist das Setup deutlich billiger, wir können gemeinsame Rennsitzungen also nur empfehlen. Außerdem solltet ihr einen Blick auf *Ridge Racer Type 4* werfen, hier können vier Spieler auf zwei Konsolen gemeinsam rasen.





Dracula ist einfach nicht totzukriegen! Selbst im 19. Serienteil *Aria of Sorrow* nicht. Und das, obwohl die Handlung sowohl in der Zukunft spielt als auch in Japan – das ja nun nicht gerade neben Transsylvanien liegt, wo der olle Blutsauger traditionell seine Zähnchen wetzt. Macht nichts: Die Entwickler lassen unseren neuen Helden einfach einen Shinto-Schrein erklimmen, schon landet er in einer Parallelwelt und vor einem verdächtig bekannt wirkenden Gemäuer.

Als *Castlevania* (Original: *Akumajoo Dracula)* 1986 für NES erschien, glich es nur ansatzweise dem, was wir heute von einem *Castlevania* erwarten. Es war ein reiner Action-Plattformer; die frei erkundbare Karte sowie RPG-Features kamen erst 1997 mit *Castlevania: Symphony of the Night* für PS1/Game Boy. Doch das Setting blieb im Prinzip dasselbe: Immer ging es um die Verstrickungen der Vampirjäger-Familie Belmont oder weiterer Handlungsträger mit dem Blutfürsten Dracula. *Aria of Sorrow* (2003) rüttelte endlich am altbekannten Szenario – zumindest vordergründig.

Als westlicher Austauschschüler Soma Cruz leben wir in der japanischen Stadt Hakuba. Dort steigen wir anfangs mit Klassenkameradin Mina eine endlos wirkende Treppe hinauf. Als der Schrein erreicht ist, werden wir mit ihr in eine fremde Dimension entrückt – und stehen vor einem dräuenden Gothic-Schloss. Bösartige Flugwesen greifen uns an, nur die Hilfe eines Fremden rettet uns. Obwohl wir im Jahr 2035 sind und Dracula 1999 „für immer" weggeschlossen wurde, können wir uns schon denken, was uns ungefähr erwartet.

Unser Protagonist ist natürlich ahnungslos. Um einen Rückweg in die echte Welt zu finden, beginnt er, das Gemäuer zu erkunden – Mina bleibt am Eingang zurück. Dort gibt sie uns fortan grobe Tipps, sollten wir nicht weiterkommen. Außerdem siedelt sich dort bald der Soldat Hammer an, bei dem wir uns gegen Geld besser ausrüsten können, sollten die in den Plattform-Levels fest verteilten oder von Gegnern erbeuteten Waffen nicht reichen.

Dass Soma Cruz verdächtig nach dem *Symphony of the Night*-Helden Alucard (schlohweiß-wallendes Haar, feminin-feine Gesichtszüge, und lest den Namen ruhig mal rückwärts) aussieht? Geschenkt. Dass die Spielmechanik stark an dieses sowie die direkten GBA-Vorgänger *Harmony of Dissonance* (2002, wiederum mit ähnlichem Helden-Sprite: Juste Belmont) und *Circle of the Moon* (2001) erinnert? Stört nicht. Denn erstens macht die Metroidvania-Formel einfach Spaß, und zweitens gibt es gewichtige Neuerungen.

Im Vergleich zum dissonant-harmonischen Vorgänger zeigt sich bereits die Grafik verbessert: Offensichtlich beherrscht Konamis internes Tokio-Studio mittlerweile die GBA-Hardware und zaubert knackige, stimmungsvolle Grafik auf den Mini-Screen. Doch haben Altmeister Koji Igarashi (Producer) und Neumeister Junichi Murakami (Director) auch spielerisch Beachtliches geändert.

Auftritt Taktisches-Seelen-System: Jeder der über 100 Gegnertypen kann beim Ableben seine Seele zurücklassen, die uns seine Fähigkeit schenkt. Jeweils eine rote, blaue und gelbe Seele dürfen wir gleichzeitig ausrüsten. Die roten sind überwiegend Fernangriffe wie „Böser Metzger" (Wurfmesser), „Wassergeist" (Wasserpistole) oder „Fledermaus" (Ultraschallwellen), andere wie „Gespenst" erschaffen ein Hilfsmonster. Die blauen Seelen aktivieren eine magiekostende Aura, so erzeugt „Buer" eine rotierende Flammenwand um uns herum, und „Flugrüstung" lässt uns sanfter fallen sowie weiter springen. Die gelben Seelen schenken uns einen passiven Vorteil, beispielsweise macht uns „Zombie" stärker, wenn wir vergiftet sind, und „Geistertänzer" hebt unseren Glückswert.

Wie bei einem RPG steigen durchs Monstertöten Level, Lebensenergie und Magie unseres Helden. Zudem verfügt er über Werte für Angriff und Defensive (ergeben sich beide aus der Ausrüstung) sowie Stärke, Konstitution, Intelligenz und eben Glück. Wir können je eine Waffe, eine Kampfkleidung und ein Amulett tragen, um unsere Werte zu tunen. Dazu kommen auch noch typische *Castlevania*-Fähigkeiten, die wir uns mit der Zeit aneignen: Dank „Grabwächter" dürfen wir zurückspringen, „Skelettklingen" lässt uns gleiten und „Malphas" bringt uns den ersehnten Doppelsprung und öffnet damit neue Gebiete.

Neben den schon erwähnten Figuren begegnen wir mit Sektengründer Graham Jones, Yoko Belnades, Genya Arikado und „J" einigen mehr oder weniger mysteriösen NPCs, die nicht immer unser Bestes im Sinn haben. Wir bekommen sie mit großen Porträts vorgestellt und lassen uns nicht allzu sehr von ihren kindlich-schlichten Sprüchen irritieren, die vermutlich der deutschen Übersetzung geschuldet sind.

Aria of Sorrow ist kein superlanges Spiel, in zwölf bis 15 Stunden sollten auch Leute durch sein, die nicht jeden der 16 Bossgegner gleich im zweiten Versuch besiegen. Ein paar Mal hing ich beim erneuten Spielen, aber wenn man brav die bekannten Gebiete abläuft, kommt man irgendwann an die Stelle, die man vorher übersehen hat oder die man dank neuer Fähigkeit überwinden kann. Bei der Orientierung hilft die Karte, die Durchgänge, Speicherpunkte und Teleporter zeigt.

Obwohl viele Bosse und manche Gegner schwer sind: Da normale Feinde beim Neubetreten eines Raums immer wieder neu auftauchen, kann man notfalls so lange „grinden", bis man irgendwann stark genug ist. Auch das Experimentieren mit Waffentypen und den Seelen macht manche ausweglos erscheinende Situation lösbar. Und so rennen, dashen, springen und fliegen wir geschmeidig durch die Levels und über die Plattformen, unserem Schicksal entgegen. *



Von Jörg Langer

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Grafik- und Spielwitz-Overkill

Castlevania: Aria of Sorrow perfektioniert das durch *Metroid* und *Symphony of the Night* (und ältere Spiele) begründete Metroidvania-Prinzip und fügt RPG-Elemente hinzu. Das führt zu großer spielerischer Freiheit, sowohl beim Erkunden der nicht-linearen Levels als auch beim Helden-Tuning (siehe auch Waffen und Taktische Seelen). Das Ganze spielt sich flott, ist nicht zu frustig und glänzt nicht zuletzt grafisch und in der Gegner-Vielfalt.



Taktische-Seelen-System

Bei jedem getöteten Monster gibt es die Chance, dass es seine Seele zurücklässt – und damit seine Fähigkeit. Egal ob bogenschießende Skelette, energieblitzaussende Fledermäuse oder rotierende Flammenräder, denen wir insbesondere bei Aufstiegen gerne begegnen: Sie droppen irgendwann ihre Spezialfähigkeit, die wir dann taktisch nutzen können. So lässt sich unser Held immer wieder tunen oder auf bestimmte Gegner spezialisieren. Genial!



56-mal Qual der Wahl

Schon immer gab's bei *Castlevania* zig Waffen, vom Wurfmesser bis zur Peitsche. *Aria of Sorrow* aber enthält ein ganzes Arsenal: 22 Schwung- und 18 Stich-Utensilien sowie 7 Lanzen und 9 weitere Tötungsgadgets (zum Beispiel ein Lasergewehr) warten auf euch. Sie unterscheiden sich neben dem Schaden auch in Reichweite, Tempo und Angriffsradius. So ist die im Bild gezeigte Großaxt langsam, aber stark und erreicht oft auch fliegende Gegner.



Nur 12 Stunden?

Wer angesichts von „nur" grob zwölf Stunden Spielzeit (oder weniger, bei Cracks) mangelnden Gegenwert fürs Geld wittert, sei beruhigt: Zum einen erlauben die vielfältigen Waffe-Seelen-Kombinationen ganz andere Skillungen beim nächsten Durchgang, zum anderen warten einige Extras wie ein geheimer spielbarer Charakter. Und 100-Prozent-Komplettierer haben ewig zu tun, bis sie alle Seelen, Rüstungen und Waffen besitzen.



Die Bosse

Der Kampf gegen die 16 Bosse ist für mich das Highlight, gerade weil ich mich durch Waffen und Taktische Seelen auf sie einstellen kann. Sie variieren stark: Manche wie der abgebildete Balore brachten mich schon vor 17 Jahren so sehr zum Fluchen, dass ich von meiner Ehefrau ein spätabendliches Spielverbot auferlegt bekam. Andere gibt es in bis zu drei Inkarnationen (die bei den „16 Bossen" schon mitgezählt sind), deren erste auch mal kinderleicht ist.



Castlevania Advance Collection

Die 2021er-Collection (mit den drei GBA-Castlevanias) machte mir Lust, *Aria of Sorrow* noch mal auf GBA SP zu spielen. Immer noch klasse, der kleine Klappkamerad! Doch das Backlight macht die Grafik zu hell (sie war auf normale GBAs ausgerichtet), der Sound klingt schlechter und es fehlen die Extrafeatures wie freies Speichern, anpassbare Steuerung, PS4-Trophäen und HD-Enzyklopädie. Also: Kaufempfehlung für die Neuauflage!



FAKTEN

» **PLATTFORM:** GBA, SPÄTER WII U (VIA *CASTLEVANIA ADVANCE COLLECTION* AUCH PC, SWITCH, PS4/5, XBOX ONE/SX)X
» **PUBLISHER:** KONAMI
» **ENTWICKLER:** KONAMI
» **VERÖFFENTLICHT:** 2003
» **GENRE:** ACTION-RPG-HÜPFSPIEL

Was die Presse sagte …

Gamespot.com 9.5.2003 (8,6/10)
„*Aria of Sorrow* ist ein großartiges Actionspiel vom Schlage eines *Symphony of the Night* oder *Super Metroid*. Es reiht sich stolz bei den besten GBA-Actionspielen ein."
(Greg Kasavin)

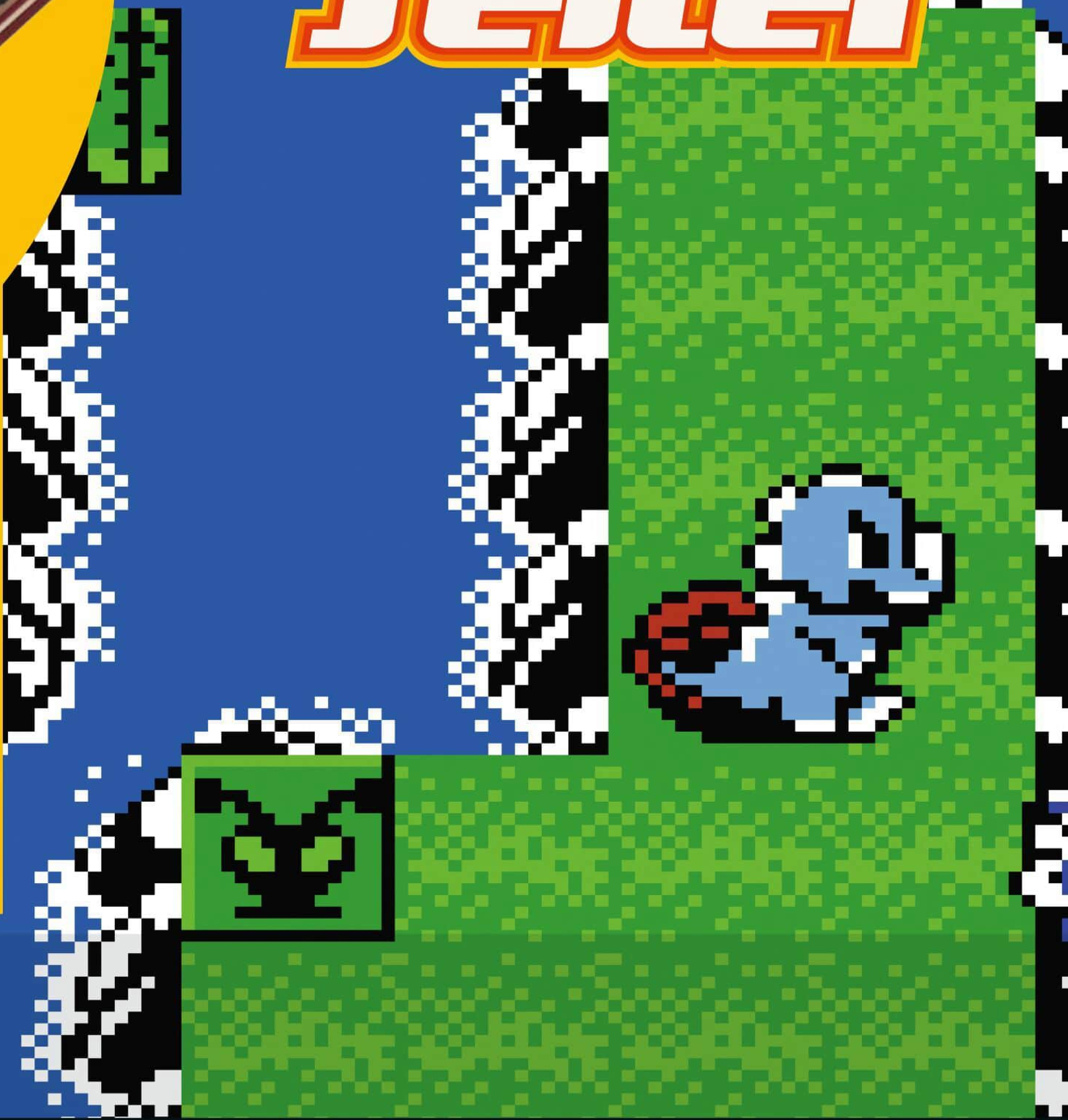
Man!ac 12/2021, Test der Advance Collection (87/100)
„Auch wenn ich mich über einen Rasterfilter gefreut hätte, lässt diese Sammlung kaum Wünsche offen. Qualitativ sticht bei den drei GBA-Spielen *Aria of Sorrow* hervor, das sich nicht vor dem famosen Ahnen *Symphony of the Night* verstecken muss."
(Thomas Nickel)

Was wir denken

Aria of Sorrow hebt sich mit seinen RPG-Elementen von anderen Serienteilen ab und spielt sich noch heute auf GBA gut – noch besser aber im Remaster für moderne Plattformen!



Außenseiter



FAMICOM

Trotz Nintendos Dominanz auf dem amerikanischen Markt schafften in den 80ern etliche gute Famicom-Spiele nicht den Sprung über den Pazifik beziehungsweise Atlantik. Wir stellen euch interessante Importe vor, die bei uns offiziell nicht veröffentlicht wurden.


» [Famicom] Vielleicht sind die Dinos ausgestorben, weil sie keine Löcher im Boden erkennen konnten …


» [Famicom] Die kleine Insel wird streng bewacht.

BOOBY KIDS

■ ENTWICKLER: **NICHIBUTSU** ■ JAHR: **1987**

■ **Der Titel ist vielleicht etwas missverständlich gewählt. Hier geht es nicht um minderjährige Tölpel („Booby"), sondern um Kids, die ihren Gegnern Fallen („Booby Traps") stellen, um sie zu besiegen. Das Spiel kombiniert einen labyrinthischen Aufbau mit originellen Elementen und sorgt für eine Menge Spaß.**

Euer Ziel ist es, in jedem Level mehrere Gegenstände einzusammeln. Der Name des Spiels verrät uns, dass ihr dabei Kinder steuert. Warum es Kinder sind, wissen wir auch nicht. Jedenfalls sammelt ihr Früchte, Spielzeug oder sogar Computerbildschirme. Wenn ihr alle Items gefunden habt, rennt ihr in Richtung Ausgang. So weit, so gut, allerdings seid ihr nicht allein unterwegs. Eine Vielzahl an Gegnern steht zwischen euch und dem ersehnten Exit. Da ihr die Monster nicht direkt angreifen könnt, kommen die Fallen ins Spiel.

Diese Fallen sind simple Löcher im Boden. Fällt ein Gegner hinein, habt ihr mehrere Möglichkeiten. Ihr könnt die kurze Verschnaufpause nutzen, um eure Gegenstände einzusammeln. Oder ihr stellt euch auf die Monster und erhaltet dafür ein paar Extrapunkte. Wenn ihr viel Zeit habt, könnt ihr das Loch auch zuschaufeln. Die Monster erscheinen dann an ihrem Ausgangspunkt wieder, und mit etwas Glück bekommt ihr ein Power-up.

Neben Monstern müsst ihr auch auf eure Umgebung achten. Dabei nutzt ihr Warp-Punkte, Brücken oder Sprungbretter, um weiterzukommen. Vereinzelt helfen aber nur Bomben, um beispielsweise eine Mauer zu sprengen. Diese Bomben sind nicht nur nützlich, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen, ihr könnt auch Gegner damit bekämpfen. Allerdings findet ihr sie nicht in jedem Level und könnt maximal neun Stück tragen.

ALTERNATIVEN



HEIANKYO ALIEN
GAME BOY

■ Das Fallenstellen geht etwas langsamer von der Hand, aber die meisten Mechaniken sind auch hier enthalten. Dieses Spiel macht doppelt Spaß, denn es enthält sowohl die alte Version des Münzautomaten als auch eine grafisch modernere Variante.



MEGA BOMBERMAN
MEGA DRIVE

■ Neben den Fallen benutzt ihr in *Booby Kids* auch Bomben. Und wer kennt sich damit besser aus, als Bomberman? Der Einzelspielermodus sorgt bereits für gute Unterhaltung, die ganz große Freude kommt aber im Mehrspielerteil so richtig auf.



BOOBY BOYS
GAME BOY

■ Sobald das familiäre Gedudel hörbar ist, weiß jeder Fan, dass er hier einen direkten Nachfolger des NES-Spiels in den Händen hält. Die Labyrinthe sind etwas enger gestaltet, zudem könnt ihr die Hintergrundgrafik selbst auswählen.

Wie bei so vielen anderen 8-Bit-Spielen werdet ihr euch auch in *Booby Kids* mit dem Interface herumärgern: Die Bomben könnt ihr nur an bestimmten Stellen finden, und diese Stellen sehen genau gleich aus wie der Rest der Szenerie. Ihr müsst also viel herumprobieren, um zerstörbare Wände oder versteckte Schalter zu finden. Trotz dieser Schwächen ist *Booby Kids* eine schöne Erweiterung für eure Famicom-Sammlung. Einzelne Module könnt ihr bereits für 5 Euro erwerben, für vollständige Spiele mit Schachtel und Anleitung müsst ihr etwa mit 25 Euro rechnen.

BESONDERHEITEN

BOMBEN-STIMMUNG
■ Eine Bombe explodiert in die vier Himmelsrichtungen, und hat eine Reichweite von jeweils zwei Kästchen.

NACHSCHUB
■ Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn das „Bomb"-Licht angeht. Wartet kurz, und euer Arsenal füllt sich auf.

TÜRÖFFNER
■ In manchen Levels könnt ihr gut erkennen, wenn Wände zerstörbar sind. Leider ist das nicht immer der Fall.

AUSGANG
■ Nachdem ihr alle Gegenstände eingesammelt habt, müsst ihr diese blaue Türe erreichen.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

CRISIS FORCE

■ ENTWICKLER: **KONAMI** ■ JAHR: **1991**

■ Ein Famicom-Spiel von Konami war in den 90ern beinahe schon ein Garant für erstklassige Unterhaltung. Die Fans liebten *Gradius, Contra, Castlevania* und *Metal Gear*, das Unternehmen verdiente sich mit der Plattform eine goldene Nase. Natürlich schlichen sich auch kleinere Reinfälle in das Portfolio, aber eines der besten Famicom-Spiele wurde leider weithin übersehen.

Crisis Force war Konamis letztes Shoot-em-up für Famicom. Der Entwickler ließ sich nicht lumpen, das Spiel ist audiovisuell ganz vorne mit dabei. Dank des VRC4-Chips war es möglich, Spezialeffekte für vertikales Scrollen zu realisieren, dazu kamen statische Hintergründe, die auch heute noch hübsch anzusehen sind.

Jede Attacke verfügt über zwei Feuermodi, abhängig von den gesammelten Power-ups. Euer kleines Schiff kann entweder nach vorne, nach hinten oder zur Seite schießen. Die Angriffsrichtung wechselt ihr je nach Situation.

Dank des Waffensystems ist *Crisis Force* deutlich verzeihender als *Gradius*. Bei einem Treffer verliert ihr nicht sofort alle Power-ups, sondern ein Waffensystem. Das Schiff explodiert erst, wenn ihr alle Waffensysteme verloren habt.

Leider wirkt sich die späte Veröffentlichung auf die heutigen Preise aus. Viele Spieler sind zum damaligen Zeitpunkt bereits auf das Super Famicom umgestiegen, sodass nur wenige Kopien im Umlauf sind. Aufgrund der hohen Nachfrage müsst ihr mit etwa 90 Euro für eine Kassette rechnen.



» [Famicom] Künstlerisch wird der Wechsel zwischen Farbe und Graustufen eingesetzt.

» [Famicom] Schöne Details im Hintergrund, viel Action im Vordergrund.

» [Famicom] Viele Gegner verstecken sich in diesen Schluchten.

NOCH MEHR FAMICOM-SPIELE



» JONGBOU

■ ENTWICKLER: **MICRONICS/SNK**
■ JAHR: **1987**

■ Diese nette kleine Genre-Fusion nimmt *Breakout* als Vorlage und füllt den größten Teil des Spielfelds mit *Mahjong*-Steinen. Die Steine kippen, wenn sie getroffen werden, und ihr könnt sie mit eurem Schläger auffangen. Ziel des Spiels ist es, ein Blatt mit 14 Punkten zu sammeln. Macht Spaß, erfordert aber etwas Hintergrundwissen.



» GORBY NO PIPELINE DAISAKUSEN

■ ENTWICKLER: **COMPILE**
■ JAHR: **1991**

■ Ihr seid mit dem Bau einer Pipeline beauftragt, die Tokio und Moskau verbinden soll. Einzelne Rohre fallen vom oberen Bildschirm nach unten, ihr sollt diese logisch von links nach rechts verbinden. Wenn ihr eure Quote erfüllt, dürft ihr euch am nächsten Level versuchen. Wenn euch *Puyo Puyo* gefällt, ist das eine schöne Alternative.



» NUTS & MILK

■ ENTWICKLER: **HUDSON SOFT**
■ JAHR: **1984**

■ Dieses Jump-and-run auf nur einem Bildschirm ist eines der ersten Spiele von Drittanbietern für das Famicom. Ihr spielt die Rolle von Milk, und euer Ziel ist es, alle Früchte auf dem Bildschirm einzusammeln. Euer Rivale Nuts und verschiedene Gefahren in der Spielwelt machen euch das Leben schwer.



» CROSS FIRE

■ ENTWICKLER: **KYUGO BOEKI**
■ JAHR: **1990**

■ *Contra* war bei den Spielern sehr beliebt, obwohl es sehr schwierig war. Kyugo Boeki griff dieses Phänomen auf, schraubte den Schwierigkeitsgrad aber deutlich nach oben. In *Cross Fire* seid ihr zu Beginn noch unbewaffnet und müsst euch auf eure Fäuste verlassen, um die Bösewichte zu besiegen. Achtet auf eure Lebensanzeige, die Lernkurve ist extrem steil.

COSMIC EPSILON

■ ENTWICKLER: HOME DATA ■ JAHR: 1989

■ In den Spielhallen war *Space Harrier* so erfolgreich, dass es etliche Entwickler dazu verleitet hat, sich an einer Kopie für den Heimgebrauch zu versuchen. Die 8-Bit-Maschinen der 80er waren jedoch nicht dazu in der Lage, die beeindruckende Grafik darzustellen.

Der ruckelnden Konkurrenz ist *Cosmic Epsilon* meilenweit voraus – auch wenn es auf den Screenshots nicht so aussieht. Der Untergrund huscht flüssig vorbei und die Spielgeschwindigkeit ist sehr beeindruckend. Die Sprites der Gegner sind zwar etwas klein geraten, bewegen sich aber ebenfalls sehr flüssig. Als eines von wenigen Spielen nutzt *Cosmic Epsilon* das Famicom 3D-System.

Im Vergleich zum Arcade-Hit von Sega gibt es einige Unterschiede: Das Zielen ist etwas einfacher, da der Laser direkt mittig abgeschossen wird, zum Kampf gegen schwierigere Gegner verfügt ihr über einen begrenzten Vorrat an Lenkraketen. Ihr dürft euch an insgesamt acht Levels versuchen, die euch einiges abverlangen. Dabei sammelt ihr fleißig Power-ups. Es gibt sogar kleine Abstecher ins Weltall.

» [Famicom] Der Screenshot wird der hohen Spielgeschwindigkeit nicht gerecht.



» [Famicom] Im zweiten Level wagt ihr bereits einen Abstecher ins Weltall.

RETRO STINKER

» TAKESHI NO CHOUSENJOU

■ TAITO ■ 1986

■ Wer *Takeshi's Castle* kennt: Das Spiel hat damit nichts zu tun. Ihr hüpft sinnlos durch eine Stadt, der Sound ist nervtötend. Finger weg!



» FLYING HERO

■ ENTWICKLER: AICOM
■ JAHR: 1989

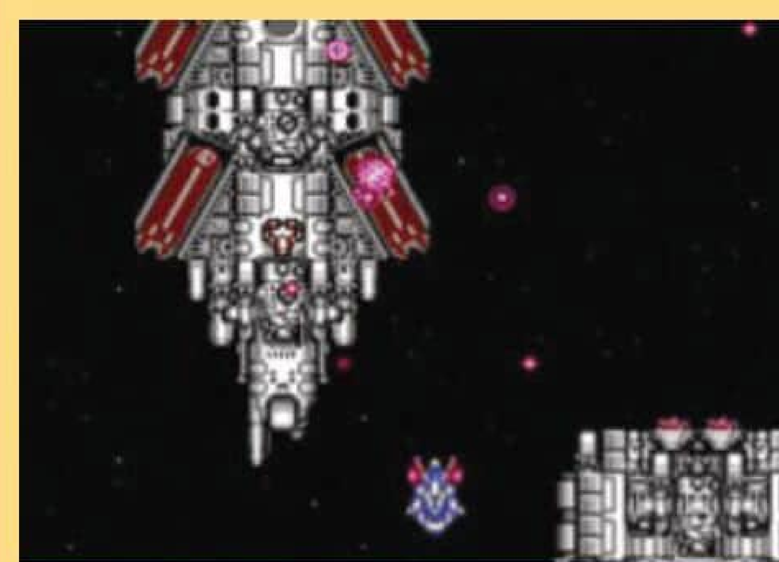
■ Ein Gebäude steht in Flammen, und da der Feuerwehr offenbar das Budget fehlt, werdet ihr mit einem Sprungtuch ausgestattet und losgeschickt. Ihr rettet die Leute, die aus den Fenstern springen, löscht die Brände und sammelt Power-ups. Falls euch das Spiel an *Megumi Rescue* erinnert: Es ist derselbe Entwickler.



» BINARY LAND

■ ENTWICKLER: HUDSON SOFT
■ JAHR: 1985

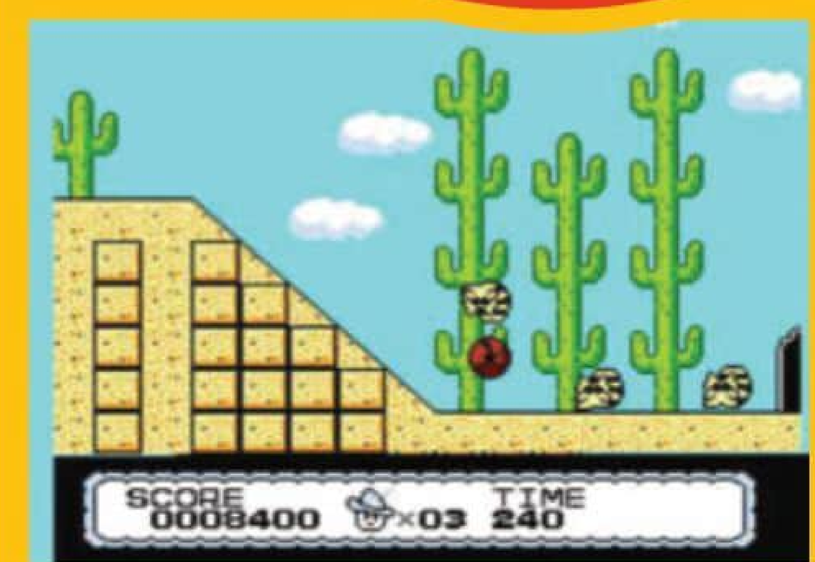
■ Gurin und Malon sind verliebte Pinguine, die aus einem Labyrinth entkommen müssen, ohne von Spinnen gefangen zu werden. Ihr müsst den beiden helfen, was nicht leicht ist. Wenn ihr den einen nach links steuert, bewegt sich der andere nach rechts, und andersrum. Ein schönes Denksportspiel, falls ihr auf knifflige Aufgaben steht.



» UCHUU KEIBITAI SDF

■ ENTWICKLER: HAL LABORATORY
■ JAHR: 2006

■ In dem vertikal scrollenden Shooter habt ihr es mit Unmengen an Gegnern zu tun. Das Leveldesign ist schön abwechslungsreich und bietet euch eine Mischung aus offenen und verengten Bereichen, ähnlich wie in *Gradius*. Das Spiel ist schwierig, teilweise frustrierend, aber mit der nötigen Geduld werdet ihr am Ende feststellen, dass es sich gelohnt hat.



» ARMADILLO

■ ENTWICKLER: AIM
■ JAHR: 1991

■ In *Armadillo* lauft oder rollt ihr mit einem namensgebenden Gürteltier durch die hübsch gestalteten Levels. In der Kugelform pflügt ihr förmlich durch die Gegnerhorden, präzises Springen ist nur schwer möglich. Alles in allem ein gelungenes Spiel, leider wurde die amerikanische Version nie fertiggestellt.



Spelunker

TOD IN DER TIEFE



» PUBLISHER: BRØDERBUND
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: ATARI 400/800, C64, ARCADE, NES, MSX

Von Stephan Freundorfer

Nachdem wir zur Genüge das Weltall erobert und die Erde gegen außerirdische Bedrohungen verteidigt hatten, legten zahllose Spieleentwickler der frühen 1980er den Rückwärtsgang ein und schickten uns statt in den Himmel unter die Erde – als Bergleute (*Miner 2049er* oder *Boulder Dash*), Kampfpiloten (*Fort Apocalpyse*) oder heldenhafte Retter (*H.E.R.O.*). Ich liebte den Abstieg in die Unterwelt, das Erkunden verzweigter Höhlensysteme, die Überwindung all der in der Tiefe lauernden Gefahren.

Wobei es mir zwei Titel ganz besonders antaten, obwohl (oder gerade weil) sie mir mit ihrer Unbarmherzigkeit sehr rasch meine Grenzen aufwiesen: Der französische Spielautomat *Bagman*, in dem ich als Knastbruder Goldsäcke aus einer Mine bergen musste – der aber in Wirklichkeit mich um säckeweise 1-Mark-Münzen erleichterte. Und die C64-Umsetzung von *Spelunker*, das von US-Programmierer Timothy G. Martin ursprünglich für Atari-8-Bit-Rechner geschrieben worden war und in der NES-Umsetzung von Irem zu einem Titel von sagenumwobener Unspielbarkeit wurde.

Schon das Atari- respektive C64-*Spelunker* (die beiden Versionen spielen sich komplett gleich) verfügte über einen saftigen Schwierigkeitsgrad, den man damals eben erduldete – oder mittels Trainerversion auf eine ertragbare Stufe reduzierte. Selbst mit unendlich vielen Leben wird der Abstieg des titelgebenden Höhlenforschers allerdings zu einer endlosen Odyssee durch sechs horizontal und vor allem vertikal weitläufige Levels, die nahtlos ineinander übergehen und mich ein atemberaubend großes Höhlensystem erkunden lassen. Der verzwickte Aufbau des Untergrunds, die Chance





auf die Entdeckung immer neuer Bereiche und die ausgefeilte Grafik spornten mich zu ausgedehnten Abstechern in die Tiefe an.

Ein erfolgreiches Ende nahmen meine Expeditionen allerdings nie, denn unter der Erde lauern zahlreiche Gefahren: Feuergruben und dampfende Schlote wollen pixelgenau übersprungen werden, Fledermäuse lassen todbringende Objekte fallen, Geister gescheiterter Höhlenforscher verfolgen meinen Spelunker unnachgiebig. Vielen Herausforderungen kann ich durch Sammelgut begegnen, das in den hintersten Höhlenwinkeln zu finden ist: Dynamit sprengt Felsbarrieren, Leuchtraketen verscheuchen kurzzeitig die Flattermänner und Batterien füllen einen „Phantom Blaster" auf, der die Geister ins Nirwana zurückbefördert. Dummerweise verhindert Energiemangel nicht nur den Blaster-Einsatz, sondern führt auch zum Tod der Spielfigur – und natürlich schrumpft die Leiste allein schon durch den bloßen Aufenthalt in der Höhle unablässig!

Die Zeit drängt also beim unterirdischen Spießrutenlauf, was die Pedanterie der *Spelunker*-Steuerung noch nervenaufreibender macht. Vor allem das Springen kann für massiven Frust sorgen: Die Sprungweite ist fix und beim Druck auf den Button muss gleichzeitig eine Richtung gedrückt werden, die sich in der Luft nicht mehr korrigieren lässt. Erschwerend kommt hinzu, dass der Höhlenkundler sich nicht automatisch an Seilen und Leitern festhält – während des Sprungs muss exakt über diesen Elementen der Stick nach oben oder unten gedrückt werden. Und weil der Spelunker bereits bei einem Sturz in der Höhe seiner Körpergröße das Zeitliche segnet, danke ich noch heute findigen Hex-Editoren für den Unendliche-Leben-Cheat. Denn wenigstens die Rücksetzpunkte hat Entwickler Timothy Martin fair gesetzt.

Als Sinnbild der Unfairness hingegen gilt die NES-Version (kleines Bild). Irem brachte *Spelunker* 1985 in die Spielhalle und ein Jahr später auf MSX-Computer sowie die Nintendo-Konsole. Dort machte man die Sprünge noch pingeliger und den Protagonisten noch anfälliger für tödliche Stürze, sodass der NES-*Spelunker* zum Maskottchen des Gebrauchtspieleregals und Ursprung eines geflügelten Wortes wurde: Verletzt sich jemand schnell und häufig, schreibt man ihm in Japan gerne mal die „Konstitution eines Höhlenforschers" zu. Mit der bin ich zum Glück nicht gestraft – wohl aber hat mich in meiner frühen Spielerkarriere nicht zuletzt *Spelunker* die Frustresistenz eines Höhlenforschers entwickeln lassen … *



STEVE MERETZKY

Steve Meretzky war ein maßgeblicher „Implementer“ (Umsetzer), wie Text-Adventure-Pionier Infocom seine Entwickler nannte. Er blickt im Gespräch auf seine lange Karriere zurück.

Was prägte Steve Meretzkys Humor, der so zentral für viele seiner Spiele war? „Die Cartoons von Warner Brothers, Monty Python, der frühe Woody Allen, Saturday Night Live, um nur einige Beispiele zu nennen“, erklärt Meretzky. Er wurde auf Umwegen Game Designer, hatte er doch Architektur am MIT studiert und Kreatives Schreiben nur als Nebenfach belegt. Nach den Infocom-Jahren wurde Meretzky freiberuflicher Berater, bevor er Boffo Games gründete. Nach dem unglücklichen Ende von Boffo verschlug es ihn zum Casual Gaming. Seine Spiele sind vielen in sehr guter Erinnerung geblieben.



Fotos mit Erlaubnis von Steve Meretzky

» Ein PR-Foto aus dem Jahr 1984 von Adams und Meretzky.

RG: Du hast als Tester bei Infocom angefangen. Wie kam das?
SM: Ich war beim Lecture Series Committee am MIT *[die LSC organisiert Campus-Filmvorführungen mit professioneller Technik, Anm. d. Red.]*. Dort freundete ich mich mit den Gründern an. Nach dem Abschluss war ich unzufrieden mit meinem Job bei einer Baufirma. Als Mike Dornbrook, mein WG-Mitbewohner und der einzige Tester bei Infocom, nach Chicago zog, brauchte Mark Blanc einen Ersatz, und ich war die nächstbeste Person im gleichen Apartment.

RG: Wie schnell bist du zum Entwickler beziehungsweise Implementer aufgestiegen?
SM: Der Übergang war fließend. Meine erste Aufgabe im November 1981 war, *Deadline* zu testen. Ungefähr im September ’82 fing ich an, *Planetfall* zu schreiben, aber ich testete bis zu dessen Release im Herbst ’83 noch andere Spiele.

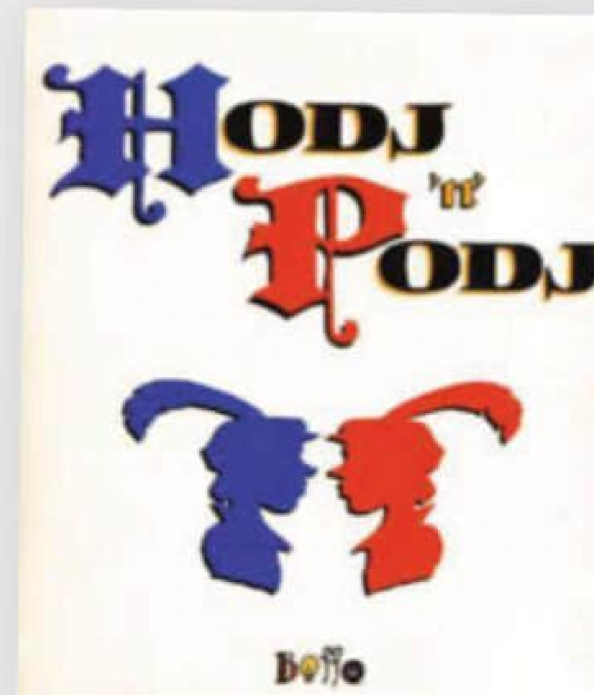
RG: Was war deine Inspiration für *Planetfall* und den legendären Roboter Floyd?
SM: Es hatte zwar schon Charaktere in Infocom-Spielen gegeben, wie den Dieb aus *Zork* oder die Verdächtigen in *Deadline*, aber noch nie einen Sidekick. Ich dachte mir, der Fokus auf so eine Figur würde sie komplexer und interessanter machen. Abgesehen davon mochte ich Science-Fiction – *Starcross* von Dave Lebling war mein liebstes Infocom-Spiel und bis dahin dazu das einzige mit SF-Thema.

RG: Wie hast du den Wechsel zu klassischer Fantasy mit *Sorcerer* empfunden, dem zweiten Spiel in der *Enchanter*-Trilogie?
SM: Ziemlich befreiend. Du kannst anstellen, was du willst. Es muss keinen Sinn ergeben – es ist Magie! Ansonsten war der Unterschied nicht groß. Dazu war es der zweite Teil einer Reihe, also musste ich die Welt nicht so etablieren wie in *Planetfall*.

RG: Haben die Implementer eng zusammengearbeitet?
SM: Oh ja. Wir haben die frühen Fassungen der Kollegen gespielt, ständig Feedback gegeben und diskutierten wöchentlich beim „Imp Lunch“, wo es hakte.

RG: Wann hast du erfahren, dass du mit Douglas Adams an *Hitchhiker’s Guide to the Galaxy* arbeiten wirst?
SM: Das muss im Januar oder Anfang Februar 1984 gewesen sein. Douglas wollte am liebsten mit dem Imp-Chef Marc Blank arbeiten. Der hatte, warum auch immer, kein Interesse und fragte mich, da ich fast mit *Sorcerer* fertig war, und vielleicht auch, weil *Planetfall* von allen Infocom-Spielen am meisten mit *Per Anhalter durch die Galaxis* gemeinsam hatte.

RG: Erzähl uns vom Entwicklungsprozess!
SM: Douglas kam noch im Februar nach Massachusetts und wir entwickelten in einer Woche den Anfang bis zur Ankunft des Vogonen-Schiffs. Danach kommunizierten wir mit einer Prä-Internet-Variante von E-Mails, was viel Fummelei mit Modems und anderen Ärger mit sich brachte. Douglas neigte bei allen seinen Projekten stark zum Aufschieben, im Mai waren wir kaum vorangekommen. Der Release zum Weihnachtsgeschäft im selben Jahr geriet in Gefahr.



» Das nie verwendete Cover von *Hodj ’n’ Podj*.

» Meine erste Aufgabe im November 1981 war, *Deadline* zu testen.**«** STEVE MERETZKY



» Hinter Meretzky seht ihr sein *Zork Zero*-Logo aus Schaumstoff.



AUSGEWÄHLTE SPIELE

- PLANETFALL [1983] DIVERSE
- ZORK: A WHAT-DO-I-DO-NOW? GAME BOOKS [1983–84] SPIELBÜCHER
- SORCERER [1984] DIVERSE
- THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY [1984] DIVERSE
- A MIND FOREVER VOYAGING [1985] DIVERSE
- LEATHER GODDESSES OF PHOBOS [1986] DIVERSE
- STATIONFALL [1987] DIVERSE
- ZORK ZERO [1988] AMIGA, APPLE-II, MS-DOS, MACINTOSH
- LANE MASTODON VS. THE BLUBBERMEN [1989] C64, APPLE-II, MS-DOS
- SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS [1990] DOS
- SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE [1991] DOS
- LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 [1991] DOS
- SPELLCASTING 301: SPRING BREAK [1992] DOS
- REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER [1992] DOS, MACINTOSH (IN BERATENDER FUNKTION)
- SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN [1994] DOS, MACINTOSH, WINDOWS
- HODJ 'N' PODJ [1994] DOS
- COLUMBO'S MYSTERY CAPERS [1994] NEWTON (BERATER)
- ULTIMATE YAHTZEE [1996] WINDOWS
- DISNEY'S HADES CHALLENGE [1996] WINDOWS, MACINTOSH (BERATER)
- THE SPACE BAR [1997] WINDOWS, MACINTOSH
- WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS [1998, UNVERÖFFENTLICHT] WINDOWS (BERATER)
- ESCAPE FROM PLANET Z [1998] ONLINE (BERATER)
- SINISTAR UNLEASHED [1999] WINDOWS (BERATER)
- SOLITAIRE RUSH [2000] ONLINE
- JIGSAW GENIUS [2000] ONLINE
- PENCIL WARS [2000] ONLINE
- TILE CITY [2000] ONLINE
- BRICKOUT [2001] ONLINE
- WORD CUBES [2001] ONLINE
- SHAPETRIS [2001] ONLINE
- PICTURE PERFECT [2002] ONLINE
- PRESS YOUR BUCK [2002] ONLINE
- HANGMANIA [2002] ONLINE
- CATCH-21 [2002] ONLINE
- SWAPIT! [2003] ONLINE
- BLOCKWERX [2004] ONLINE
- TRIV! [2004] ONLINE
- SKILLGAMMON [2004] ONLINE
- HAUNTED MINE [2004] ONLINE
- PAINT BUCKETS [2005] ONLINE
- PIRATES OF THE CARIBBEAN MULTIPLAYER [2006] MOBILE
- ROYAL FLUSH [2006] ONLINE
- DAYCARE NIGHTMARE [2007] iOS, PC
- MOBSTERS: OVERDRIVE [2008] ONLINE
- SORORITY LIFE [2008] FACEBOOK, MYSPACE
- MOBSTERS 2: VENDETTA [2009] ONLINE
- SOCIAL CITY [2010] ONLINE
- ESPN U: COLLEGE TOWN [2011] ONLINE
- GARDENS OF TIME [2011] ONLINE
- ESPN SPORTS BAR [2012] ONLINE
- GSN CASINO [2013] ONLINE
- GSN GRAND CASINO [2015] ONLINE
- WHEEL OF FORTUNE SLOTS: THE ULTIMATE COLLECTION [2016] ONLINE

```
INVISICLUES (tm)
N = Next                P = Previous
RETURN = See topics     Q = Resume story
> ON THE EARTH
  IN THE DARK
  THE VOGON SHIP
  THE HEART OF GOLD
  ON TRAAL
  ON DAMOGRAN
  AT THE PARTY
  EARTH, REVISITED
  WAR CHAMBER/MAZE
  INSIDE THE WHALE
  GENERAL QUESTIONS
  MISCELLANEOUS
```

» [C64] Die Solid Gold Edition von *Hitchhiker* besaß digitale „Invisiclues".



» Meretzky auf einer Pressekonferenz zu *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy.*

Inzwischen war Douglas von seinem Agenten in eine Pension auf dem Land, vier Stunden westlich von London, verbannt worden, um dort endlich, nach 13 Monaten Verspätung, *Macht's gut und danke für den Fisch* fertigzuschreiben. Dorthin hat Infocom mich geschickt. Der Ort war so winzig, die Postanschrift lautete „Huntsham bei Tiverton". Wir finalisierten das Design in einer Woche, dann setzte ich es nach der Rückreise in fünf Crunch-Wochen um. Im September kam Douglas nochmal für finale Anpassungen zu mir. Das Spiel erschien rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft.

RG: Hattest du Ideen, die das Infocom-System an die Grenze brachten?
SM: Die kamen meist von Douglas. Zum Beispiel, dass das Spiel lügen soll. Oder der Gegenstand „kein Tee". Auch sollten sich die Eingaben, die einen Fehler im Parser auslösen, als die Wörter herausstellen, die im Roman durch das Wurmloch fallen und den interstellaren Krieg auslösen.

RG: Was würdest du heute beim berüchtigten Babelfisch-Rätsel anders machen?
SM: Ich würde verhindern, dass der Spieler die Erde ohne die Werbepost verlassen kann *[die man auf einen Rucksack legen muss, um einen der vielen Rätsel-Zwischenschritte zu lösen, Anm. d. Red.]*. Ansonsten ist das Rätsel hart, aber fair. Gerade seine Schwierigkeit machte dieses Rätsel, und damit das Spiel, ein wenig kultiger. Aber ohne den Brief wieder von vorn anfangen zu müssen ist schlechtes Game-Design.

RG: Hattest du viel mit dem Vertriebsgeschäft bei Infocom zu tun?
SM: Ich verfasste viele Artikel und war Redakteur für Rätsel und Cartoons der fiktiven Zeitschrift „New Zork Times", die nach bösen Briefen der *New York Times* dann „The Status Line" hieß. Dazu schrieb ich die „Invisiclues" für alle meine eigenen und ein paar andere der frühen Spiele.

RG: Wie kam es dazu, dass du vier *Zork*-Spielbücher für den Verlag Tor Books geschrieben hast?
SM: Da sind meine Erinnerungen zu schwammig. Es war ein spaßiges Projekt. Entscheidungen in diesen Büchern waren damals selten richtig oder falsch, aber bei mir gab es richtige Pfade für das beste Ende.

RG: Das Jahr 2031, in dem deine Dystopie *A Mind Forever Voyaging* spielt, rückt immer näher. Wolltest du von Anfang an ein politisches Spiel machen?
SM: Sicher. Schlimm genug, dass Reagan wiedergewählt wurde, aber sein Riesenvorsprung machte die Wahl doppelt schrecklich. Ich glaubte an die große Kraft von Text-Adventures, da sie dir ständig im Kopf bleiben, auch wenn du gerade nicht spielst. Das wollte ich für soziale und politische Botschaften nutzen.

RG: *Leather Godesses of Phobos* war wieder ganz anders, mit schlüpfrigen Themen sowie den berühmten Schnüffel-Karten, die durch Kratzen Aromen absonderten. Hattest du Spaß an dem Mix aus Science Fiction und Sex?



» Die Vitrine mit Preisen bei Infocom.



» Steve Meretzky im Büro von Boffo Games.



» Der Film-Konzeptkünstler Ronn Cobb und Meretzky beim Launch von *The Space Bar*.

SM: Recherche, Design und die Beilagen-Auswahl waren eine große Freude. Ein derart stumpfer Spaß tat mir gut nach dem langen, sehr harten und ernsten *A Mind Forever Voyaging*. Brian Moriarty hatte die Idee mit dem 3D-Comic, ihn zu schreiben war ein Mordsspaß. Es war verrückt, aus 500 möglichen Düften für die Karten zu wählen. Die verschiedenen Schlüpfrigkeits-Varianten für zahllose Szenen zu schreiben fand ich unglaublich lustig.

»Es war verrückt, aus 500 möglichen Düften für die Karten zu wählen.« STEVE MERETZKY

RG: Kamen die Ideen für die berühmten Infocom-Feelies von den Imps?
SM: Zum Großteil. Basierend auf Büchern mit ähnlichem Konzept entwarf Marc den Großteil der Fall-Unterlagen für *Deadline*. Ich habe noch einen Hefter mit Beilagen-Ideen. Zum Beispiel ein scheinbares Stück dicker Pappe, dass sich als Schwamm entpuppt, sobald du es ins Wasser legst. Bei der Neuauflage der *Zork*-Trilogie wollte ich Teile eines Puzzles in jede Schachtel geben, sodass du die ganze Trilogie kaufen musst, um das komplette Puzzle zu erhalten.



» Zu den *Hitchhiker*-Beilagen gehörte unter anderem eine Gefahr-O-Sensitive Sonnenbrille. [Foto aus der Sammlung von Andrew Fisher]

RG: Was war die wichtigste Neuerung von *Planetfall*, der Fortsetzung zu *Stationfall*?
SM: Es ist düsterer, mehr verrate ich aus Spoiler-Gründen nicht. Aber wie bei *Sorcerer* fiel es mir leichter, ein neues Spiel in einer etablierten Welt zu machen.

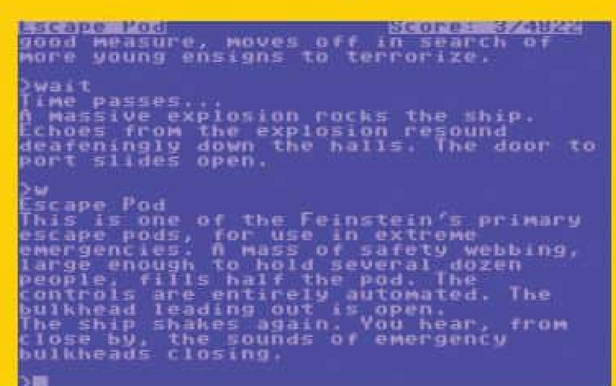
RG: Bei *Zork Zero* und *Lane Mastodon vs. The Blubbermen* hast du dann erstmals auf grafische Elemente gesetzt. Was hältst du von dem Stil?
SM: Ab *Zork Zero* führten wir Grafiken in die Text-Adventures ein, um besser gegen Firmen wie Sierra und Lucasfilm Games aufgestellt zu sein. Die Bilder in *Zork Zero* waren Nebensache; es war wie meine vorigen Spiele ein großes, schweres Adventure voller Rätsel. Die Infocomix-Titel waren ganz anders, es waren interaktive Comics. Die Engine schuf Tom Snyder Productions für uns. Die Entwicklung von Titeln wie *Lane Mastodon* brauchte statt einem Jahr nur rund zwei Wochen. Niemand bei Infocom hatte große Lust auf Infocomix, doch wegen der einfachen Umsetzbarkeit schien es den Versuch wert.

RG: Wie änderte sich die Atmosphäre 1986 nach der Übernahme durch Activision?
SM: Activision war mit dem sinkenden Absatz von Text-Adventures unzufrieden und litt unter internen Profit-Streitigkeiten. Der Vorstand feuerte Jim Levy, und der neue CEO Bruce Davis hatte stets gegen die Infocom-Übernahme gewettert. Davis verklagte alle Infocom-Gründer, von denen viele noch wichtige Stellen besetzten. Das zerstörte fast die ganze restliche Moral. Im Mai 1989 schloss Activision das Infocom-Büro, veröffentlichte aber noch Eigenentwicklungen unter dem Infocom-Label – einige *Zork*-Spiele und die Fortsetzung von *Leather Godesses*. Es blieben sprunghafte Versuche mit sehr schwankendem Ton. Gerade *Leather Godesses of Phobos 2* war ein einziges Chaos. Während der Entwicklung ging Activision bankrott. In der Ecke meiner Schecks stand statt „Activision" nun „Inventory Liquidation Fund". Es ist ein ▶



MERETZKYS MAGIE

Wichtige Spiele des Designers.



PLANETFAL

1983, DIVERSE

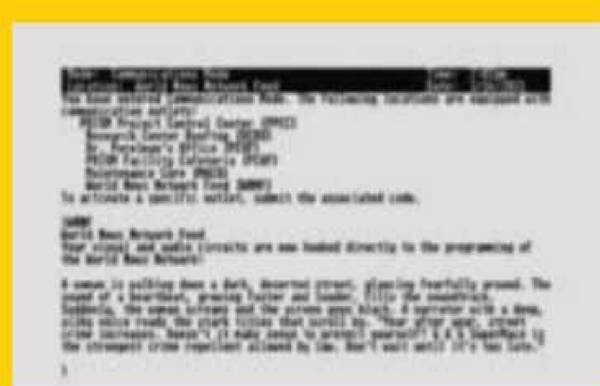
■ Mit Hilfe des Roboters Floyd avanciert ihr vom Raumschiff-Putzer zum Planetenretter. Das Debüt von Meretzky umfasst 41 Todesarten, daher bietet die Solid-Gold-Edition mit eingebauten Hinweisen die beste Erfahrung. Vier Jahre später erschien die Fortsetzung *Stationfall* und 1992 ein Remake für den PC-98.



THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

1984, DIVERSE

■ Das größte Lob für das Text-Adventure: Douglas Adams sagte, dass er nicht sicher sei, welche Teile von ihm stammen und welche von Steve Meretzky. Die Box-Version mit ihren fantastischen Beilagen ist ein Schmuckstück in jeder Sammlung.



A MIND FOREVER VOYAGING

1985, DIVERSE

■ Sobald ihr nach dem Auftakt die Codes für den empfindungsfähigen Computer PRISM findet, punktet das gut gealterte Abenteuer mit tiefsinnigen politischen Themen. Das Spiel tauchte 1996 in Listen der 100 besten Spiele aller Zeiten auf.



SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS

1990, DOS

■ Das von Bob Bates für den eingestellten Infocom-Titel *The Abyss* geschaffene Interface erlaubte den freien Wechsel zwischen Parser und Maussteuerung. Die Trilogie von Ernie Eaglebeaks amourösen Abenteuern ist auf GOG erhältlich.



SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

1994, DOS

■ In dem auf GOG wiederveröffentlichten Text-Adventure mit RPG-Anleihen sendet ihr nutzlose Superhelden auf bizarre Missionen. Das Point-and-Click-Interface wurde aufbauend auf der *Spellcasting*-Reihe gelungen weiterentwickelt.

GLITZERNDE PREISE

Über Auszeichnungen und Traumwertungen.

Steve Meretzky hat in seiner Karriere viele Ehrungen erhalten. Die Stanford-Universität führt sogar ein Archiv mit seinen Design-Dokumenten, Briefen und mehr. Er wurde für die *Hitchhiker's Guide to the Galaxy – 20th Anniversary Interactive Edition*, die Fan-Grafiken zu jedem Schauplatz bot, mit einem BAFTA-Award bedacht. Die erneut aktualisierte *30th Anniversary Edition* ist kostenlos auf der Website der BBC spielbar: *bbc.in/3nnr4dj*.

Der Preis war eine schöne Überraschung für Meretzky. „Leute aus vielen Ländern waren am Web-Port beteiligt, aber wir bekamen nur eine Statuette. Also durfte sie jeder ein paar Monate behalten und fleißig Fotos machen. Schließlich ging sie an Jane, Douglas' Witwe."

Doch durch eine Sache fühlt sich Meretzky noch mehr geehrt: „*A Mind Forever Voyaging* ist das Spiel, von dem die meisten Menschen mir sagten: ‚Deswegen wollte ich in die Spielebranche.' Das ist wohl das, was mir am meisten bedeutet."



» Die BAFTA stellt mit Meretzky die Bulldozer-Szene aus *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* nach.



» Lane Mastodon trifft im 3D-Comic auf die Leder-Göttinnen.

Wunder, dass es überhaupt erschien. Ich bin allgemein ein Freund von Adventures mit Parser – und Teil 2 ist obendrein kein guter Vertreter des Point-and-Click-Genres.

RG: Du bist danach bei Bob Bates' neuer Firma Legend untergekommen. Was war die Inspiration für die *Spellcasting*-Reihe und den nerdigen Zauberlehrling Ernie Eaglebeak?

SM: Legend wollte etwas Derbes in der Art von *Leather Godesses* und ich dachte zurück an meinen Spaß mit Magie bei der *Sorcerer*-Entwicklung. Das Ergebnis war *Spellcasting 101*, das von *Animal House* und *Revenge of the Nerds* geprägt wurde.

RG: Auch *Superhero League of Hoboken* war mit seinen nutzlosen Superhelden und RPG-Elementen sehr schräg…

SM: Das war mein Versuch, Humor ins RPG-Genre zu bringen, das sich in meinen Augen immer viel zu ernst genommen hat. Aber Legend war noch ganz und gar Adventure-Publisher und schreckte vor einem reinen Rollenspiel zurück. So wurde es ein Genre-Hybrid.

RG: Was brachte dich dazu, Boffo Games zu gründen?

SM: Nach dem Ende von Infocom machte ich fünf Jahre in Heimarbeit Spiele auf Vertragsbasis. Ich vermisste die kreative Büro-Atmosphäre und das größere Maß an Kontrolle. Damals kam die Ära der CD-ROM-Spiele ins Rollen und Verlage, Filmstudios und Co. warfen mit Geld für CD-Spiele um sich. So gründeten meine MIT-Freunde Mike Dornbrook und Leo DaCosta mit mir Buffo.

RG: 1995 erschien dann der Brettspiel-Genremix *Hodj 'n' Podj*.

SM: Dessen Entwicklung hatte ich schon am Ende meiner Infocom-Zeit begonnen. Spiele wurden immer größer und komplexer, es gab leider keinen Raum mehr für Arcade-Titel wie *Space Invaders*, Solitaire-Spiele, Gesellschaftsspiele und so weiter. Acht Jahre vorher habe ich sowas auf dem Computer geliebt, doch es lohnte sich im damaligen Markt, in dem man nur mit Packungen im Laden Geld verdient, nicht mehr. So kam ich darauf, mehrere kleinere Spiele in eine Schachtel zu packen, die Brettspiel-Idee lieferte die verbindende Struktur. Nach der Gründung von Buffo haben wir MediaVision etwa 19 Ideen präsentiert. *Hodj 'n' Podj* kam davon am besten an. Es war ein Casual-Spiel zu einer Zeit, bevor es den Casual-Markt oder den Begriff des Casual-Spiels gab.



» Die Box weist das tödliche *Leather Goddesses of Phobos* als mittelschwer aus.

> »Wir haben Media-Vision etwa 19 Ideen präsentiert. *Hodj 'n' Podj* kam davon am besten an.« STEVE MERETZKY

RG: Bereits 1994 war ans Licht gekommen, dass Mediavision hinter dem langlebigsten Fall von Aktienbetrug in der Geschichte des Silicon Valley steckte.

SM: Ich war schockiert, betäubt, entsetzt… Wir verhandelten nach dem Vertrag für *Hodj 'n' Podj* über einen Fünf-Spiele-Deal und hatten mit diesen Aussichten Büroräume gemietet. MediaVision schrieb Profite von 30 Millionen US-Dollar, doch plötzlich flogen die gefälschten Bilanzen auf und unterm Strich stand ein Verlust von 120 Millionen. Die Welt stand Kopf: Innerhalb weniger Wochen wurde gegen das abgesetzte Management ermittelt, die bankrotte Firma wurde staatlich saniert und alle Spiele aus der Konkursmassen wurden von Virgin Interactive gekauft.

Virgin hatte nicht die geringste Idee, was sie mit *Hodj 'n' Podj* tun sollten. Sie warfen die fantastische Box des MediaVision-Kreativteams weg und haben die schlimmste Verpackung der Welt verbrochen. Das alte Cover wirkte, also ob die Box in Satin gewickelt sei. Es sprang vom anderen Ende des Raums direkt ins Auge und zog Leute an wie das Licht die Motten. Das Cover von Virgin ließ den Blick auf unglaubliche Art abgleiten, man sollte es als Lackierung für Stealth-Bomber benutzen.

RG: Danach hast du mit dem (2020 verstorbenen) Ron Cobb an *The Space Bar* gearbeitet. Wie war die Zusammenarbeit?

SM: Sie war wunderbar. Ron war ein so talentierter und großartiger Mensch – er war der einzige Grund, warum wir Rocket Science als Publisher wählten, obwohl einige der Gründer offensichtlich Betrüger waren. Von den Verkaufszahlen bin ich natürlich enttäuscht… Es floss viel Arbeit hinein und das Schicksal von Buffo hing an dem Spiel.

RG: Später hast du auf Casual-Spiele umgesattelt, hast mit WorldWinner, Playdom und King gearbeitet. Was sind deine Highlights aus dieser Karrierephase?

SM: WorldWinner war eine faszinierende Firma. Sie hat praktisch Online-Turniere erfunden und noch dazu Free-to-play und dessen Systeme: virtuelle Währungen, Nutzer-Akquise, Live-Operations, datenbasiertes Design und mehr. Anfangs dachte ich, in anderthalb Jahren sind wir entweder bankrott oder reich. Natürlich war es dann weder das eine noch das andere, und so blieb ich doch fünf Jahre. Zwei Aufgaben fand ich bei meiner Arbeit spannend: Erstens, allen Zufall aus den Spielen entfernen,



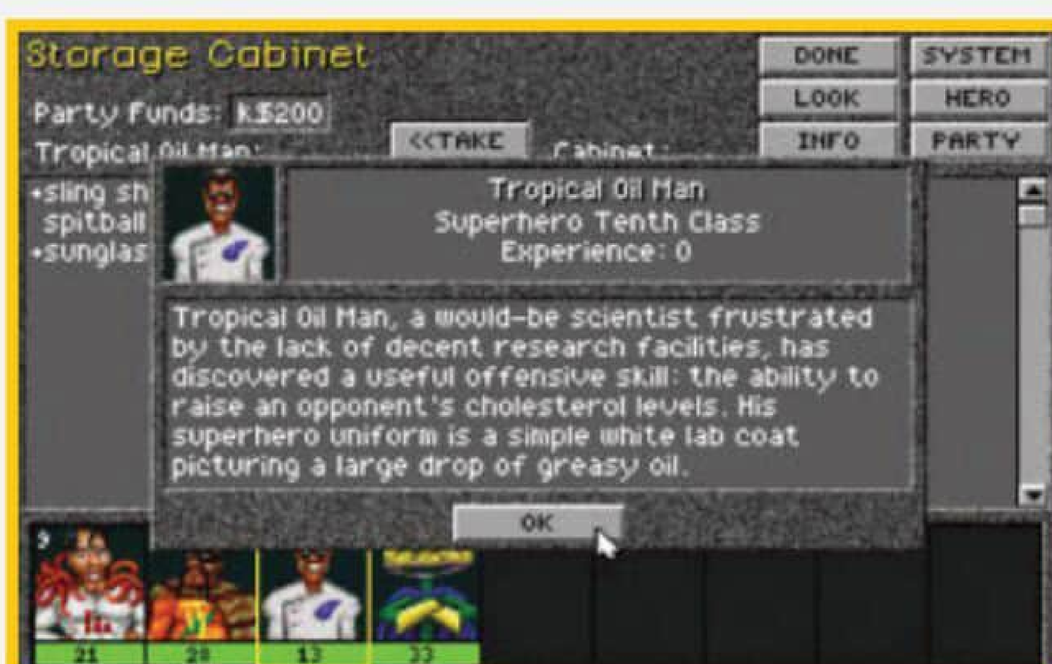
» [Web] Die BBC hostet die *30th Anniversary Interactive Edition* von *Hitchhiker.*

ohne den Spaß zu zerstören. Und zweitens, Spiele, bei denen man Geld gewinnen kann, in vernünftigem Rahmen vor Cheatern zu schützen. Die Zeit bei Playdom mit anfangs 15 und später 600 Leuten war wild. Meine liebste Phase war die Entwicklung von *Disney's Dream Kingdom* in den letzten beiden Jahren. Stellt euch *Cityville* vor, aber ihr baut statt einer generischen Stadt einen Vergnügungspark. Es war fantastisch, doch Playdom schoss es kurz vor der Fertigstellung ab. Die ganze Geschichte zu erzählen würde zu lange dauern, aber es war das beste Team und die vielleicht beste Entwicklungserfahrung, die ich je hatte – bis eben auf das brutale Ende.

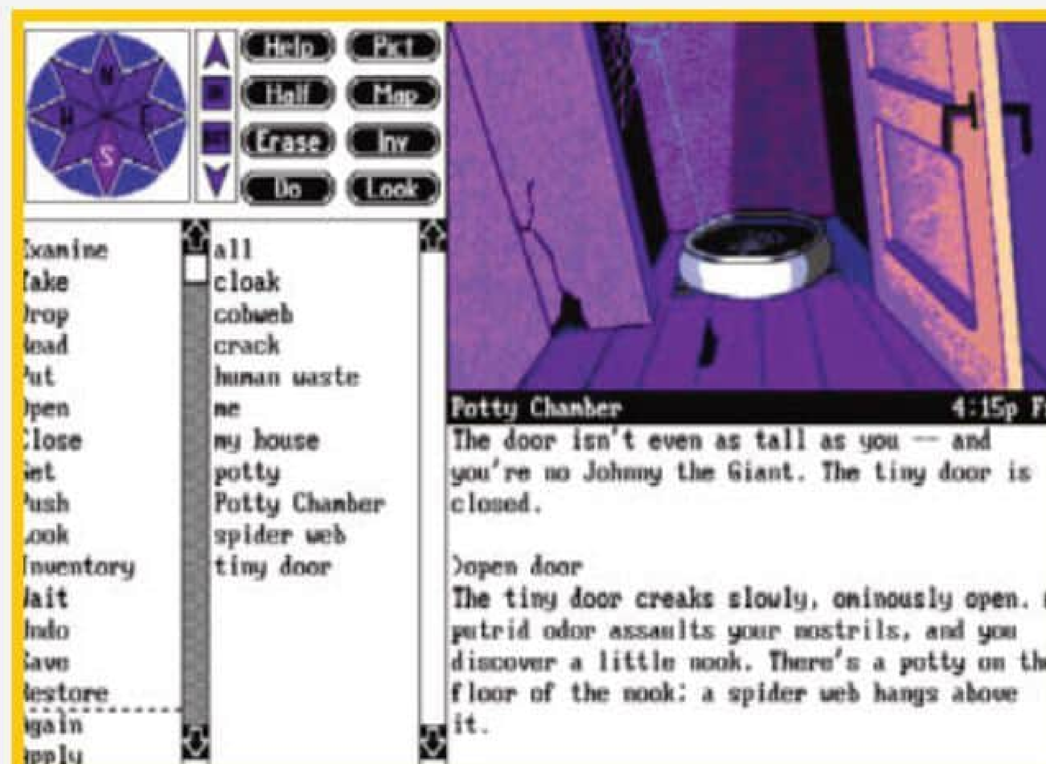
RG: Du warst Berater beim eingestampften *Warcraft Adventures: Lord of the Clans*. Was war da los?
SM: Die komplett spielbare Version war nicht auf dem Qualitätslevel von LucasArts. Sie wollten Rätsel und Geschichte nachjustieren, ohne erneut viel Geld zu investieren. Das Team und ich verbrachten eine Woche mit Brainstorming und ein bis zwei weitere zum Erstellen des entsprechenden Design-Dokuments. Kurz darauf lautete die Entscheidung von Blizzard, das Spiel sei nicht zu retten.



» [C64] Lane Mastodons Radio zickt, doch dann erhält er einen Hilferuf von der Erde.



» [PC] Ein Klick auf die Party-Mitglieder in *Superhero League of Hoboken* belohnt mit lustigen Beschreibungen.



» [PC] Der „kleine Raum" neben Ernie Eaglebeaks Schlafsaal.

RG: Viele deiner Spiele wurden abgesägt. Welches davon schmerzt dich am meisten?
SM: Das schon erwähnte *Disney's Dream Kingdom*. Aber das ist nur das schmerzvollste von vielen Beispielen. Ein anderer großer Fall war ein MMO, das ich fast das ganze Jahr 1999 über entwarf. THQ wollte ein Stück vom Erfolg von *Ultima Online* abhaben, doch ich arbeitete etwas in der japanischen Sagenwelt aus, statt *Ultima* nachzuahmen.

RG: Auf den 2008 gefundenen Infocom-Festplatten fanden sich Fragmente von *Milliways*, der Adaption von Douglas Adams' Roman *Das Restaurant am Ende des Universums*. Kannst du uns mehr erzählen?
SM: Nein, an dem Projekt arbeiteten andere Leute. Ich war damals mit *Zork Zero* beschäftigt. Douglas Adams hatte zu der Zeit die Nase voll von der Reihe, und das Spiel kam nicht weit. Zu dem erwähnten Leak: Einige private E-Mails der Beteiligten hätten nicht ohne Erlaubnis öffentlich gemacht werden dürfen. Ansonsten bin ich froh, dass das Archivmaterial und insbesondere der Source Code veröffentlicht wurden.

RG: Gibt es ein Spiel, dass du immer noch fertigstellen würdest?
SM: Als Infocom geschlossen wurde, hatte ich Ideen für ein Titanic-Spiel. Außerdem war die *Spellcasting*-Reihe analog zu den vier Jahren College als Quadrologie angelegt. Doch *Spellcasting 401: The Graduation Balls* konnten wir nicht mehr machen, weil sich Teil 2 und 3 zu schlecht verkauft hatten.

RG: Würdest du neue Spiele mit der alten Infocom-Engine machen?
SM: Heute würde ich für Text-Adventures wohl das Text Adventure Development System benutzen. Dummerweise hat Bob Bates' jüngste Erfahrung mit *Thaumistry* bewiesen, dass es heute keinen großen Markt für Text-Adventures mehr gibt. Und wenn ich schon brotlose Kunst der kreativen Befriedigung wegen machen wollte, würde ich lieber ein Buch schreiben. *

Wir danken Steve Meretzky für die Erlaubnis, seine Fotos zu nutzen.

FRAGEN DER COMMUNITY

Das brennt den englischen Retro-Gamer-Lesern unter den Nägeln.

NORTHWAY: War der kommerzielle Tod der Text-Adventures unvermeidlich? Was ist für dich der Erbe des Genres?

Ich denke, er war unvermeidlich. In der ersten Hälfte der 80er waren Text-Adventures mit Parser das Tollste, was auf Heimcomputern möglich war. Ende der 80er war das nicht mehr so. Hobby-Entwickler zeigen, dass es noch eine Nische für das Genre gibt, aber die ist zu klein, wenn es neben der Leidenschaft auch um Profit gehen soll. Die Kernelemente des Genres waren Erzählungen und Rätsel. Ersteres hat den Weg in jedes andere Spiel-Genre gefunden, vom Konsolen-Shooter bis zum Mobile-Puzzler. Der Aspekt der anspruchsvollen Rätsel hat keinen offensichtlichen Nachfolger. Obwohl: Diese Erfahrung erlebt man heute am besten in Escape-Room-Spielen!

ANTIRIAD2097: Wurde etwas aus *Hitchhiker* gestrichen, das etwas zur Vorlage dazuerfand?

Nein. Das Spiel entstand in einer so kurzen Frist, dass wir nur Zeit für das absolut Nötigste hatten, um das Spiel umsetzen zu können. Es sind bestimmt Ideen aufgekommen, die im Sande verliefen, aber mir fällt kein Beispiel ein.

RICHL: Was hast du vom Konkurrenten Magnetic Scrolls gehalten?

Die Imps waren beeindruckt von Magnetic Scrolls. Es gab keinen Mangel an Konkurrenten, die uns im Text-Adventure-Feld schlagen wollten. Anfang der 80er gab es die Firma Spinnaker vom anderen Ende von Cambridge. Sie nahmen viel Geld für Deals mit berühmten Autoren wie Ray Bradbury, Michael Crichton und Co. in die Hand. Das machte uns zunächst Sorgen. Aber die Spiele waren alle schrecklich. Um den Better-Than-Zork-Parser von Synapse Software wurde viel Wind gemacht. Er war nicht besser! Magnetic Scrolls dagegen waren die Ersten, von denen wir dachten, dass sie in Sachen Parser und Prosa mit uns auf Augenhöhe stehen. Wir verstanden uns gut mit ihnen und hingen auf Messen gemeinsam herum.

KLASSIKER-CHECK

SWIV

Mit Amiga und Atari ST kamen in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre endlich Computerplattformen in die eigenen vier Wände, auf denen sich Arcade-Titel in Spielhallenqualität genießen ließen. Aber nur, wenn die Entwickler die Technik der Heimgeräte ebenso beherrschten wie den Automaten selbst. Auf das interne Random-Access-Team des 1988 gegründeten englischen Publishers The Sales Curve (der 2005 die *Tomb Raider*-Macher Eidos schlucken sollte) traf das zweifellos zu: Eine Handvoll junger Kreativer rund um Programmierer Ronald Pieket Weeserik und Grafiker Ned Langman sorgten für eindrucksvolle Umsetzungen japanischer Automaten. Beispiele waren das seitlich scrollende Taito-Beat-em-up *Ninja Warriors* oder die horizontale Tecmo-Ballerei *Silkworm*.

Das Besondere an *Silkworm*: Der feindlichen Armada aus modernen Jets, Panzern und Geschützen konnte der Spieler nicht nur im Sitz seines Kampfhubschraubers entgegentreten, sondern auch am Steuer eines wild um sich feuernden Jeeps. Der war zwar wegen seiner eingeschränkten Beweglichkeit dem Heli unterlegen und für Solisten kaum zu empfehlen, erwies sich aber im Koop als wohlfeiles Instrument im geräuschvollen Duett der Zerstörung.

Die Unterlegenheit des Landgefährts war es auch, die mitursächlich für die Perspektivänderung des von Random Access erdachten Nachfolgers war. Die Verlegung der Kamera in die Vogelperspektive und des Scrollings in die Vertikale näherte die Freiheitsgrade und damit Nützlichkeit der beiden Kampfvehikel einander an. Trotz sorgfältiger Konstruktion der zu durchquerenden Landschaften wurde allerdings erneut keine Ebenbürtigkeit erreicht: Allein im Jeep zogen nur die Hartgesottenen und Frustgestählten in das 1991 erscheinende, leicht futuristische Kriegsspektakel der Engländer. Was nicht heißen soll, dass der Heli-Einsatz frei von Schweiß und Tränen war.

Denn *SWIV*, wie die Entwickler ihren Nachfolger im Geiste zu *Silkworm* betitelten – Tecmo hatte eine Fortsetzung weder geplant noch lizenziert –, war sehr schwer. Es schickte die Spieler in eine rund 40 Minuten lange, ununterbrochene Schlacht, ohne Einzellevels, Ladepausen und Quicksaves und mit nur drei schnell verbrauchten Continues. Von ein paar Bossbegegnungen abgesehen zog das detailverliebte Schlachtfeld ungebremst unter Rädern und Rotor der Spieler vorbei, eine Unzahl von gepanzerten Fahrzeugen und Geschützen ins Bild schiebend, die in Zusammenarbeit mit der unablässig anstürmenden Luftwaffe des Feindes einen ansehnlichen Projektilsturm entfachten. Die grafische Pracht und die Vielzahl von Sprites auf dem Bildschirm erkaufte das Spiel allerdings mit einem eher beschaulichen, dafür aber stabilen Scroll- und Spieltempo.

In puncto Design und Präsentation hätte *SWIV* problemlos in der Spielhalle stehen können, dank seines Koop-Modus und der Größe der zu durchquerenden Welt erwies es sich aber auch als perfektes 16-Bit-Heimcomputer-Shoot-em-up. Vor allem der Abwechslungsreichtum der Szenerien motivierte zu immer neuen Einsätzen, zu immer konzentrierteren Versuchen, durch geschickten Einsatz von Schild-Item (das sich durch Beschießen auch als Smart-Bomb nutzen ließ) und Power-ups Stück für Stück weiterzukommen.

Und so ging es von gewaltigen Pyramiden in der Wüste bis zu geheimen Forschungsanlagen im arktischen Eis, von Magma spuckenden Vulkanen bis zu goldbraunen Feldern, in die Alien-Schiffe Kornkreise stempeln. Über ein Dutzend Schlachtfelder musste man durchqueren, bis nach bis zu 8.000 vernichteten Gegnern die letzte Bastion des Bösen in einem weißen Ball verglühte und – laut Abschlussbildschirm – die SWIV-Einheit aufgelöst und die Spieler in die Arbeitslosigkeit entlassen wurden. Dank zahlloser großartiger 16-Bit-Teams wie Random Access natürlich nicht für lange … *



Von Stephan Freundorfer

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Wie im Flug

Damals wie heute ist *SWIV* vor allem eins: ein gnadenloser Zeitfresser. Doch während des Niedermähens Abertausender Panzer, Jets und Kanonen und während des Vordringens in immer neue Regionen merkt man gar nicht, wie die Stunden vergehen. Die pausenlose und dennoch faire Action hält das Adrenalin durchgehend hoch, und die Vielfalt und Pracht der Umgebungen motiviert erheblich mehr, als das häufige Scheitern frustriert. Gerade kooperative Sessions beendet morgens oft der Hahn.



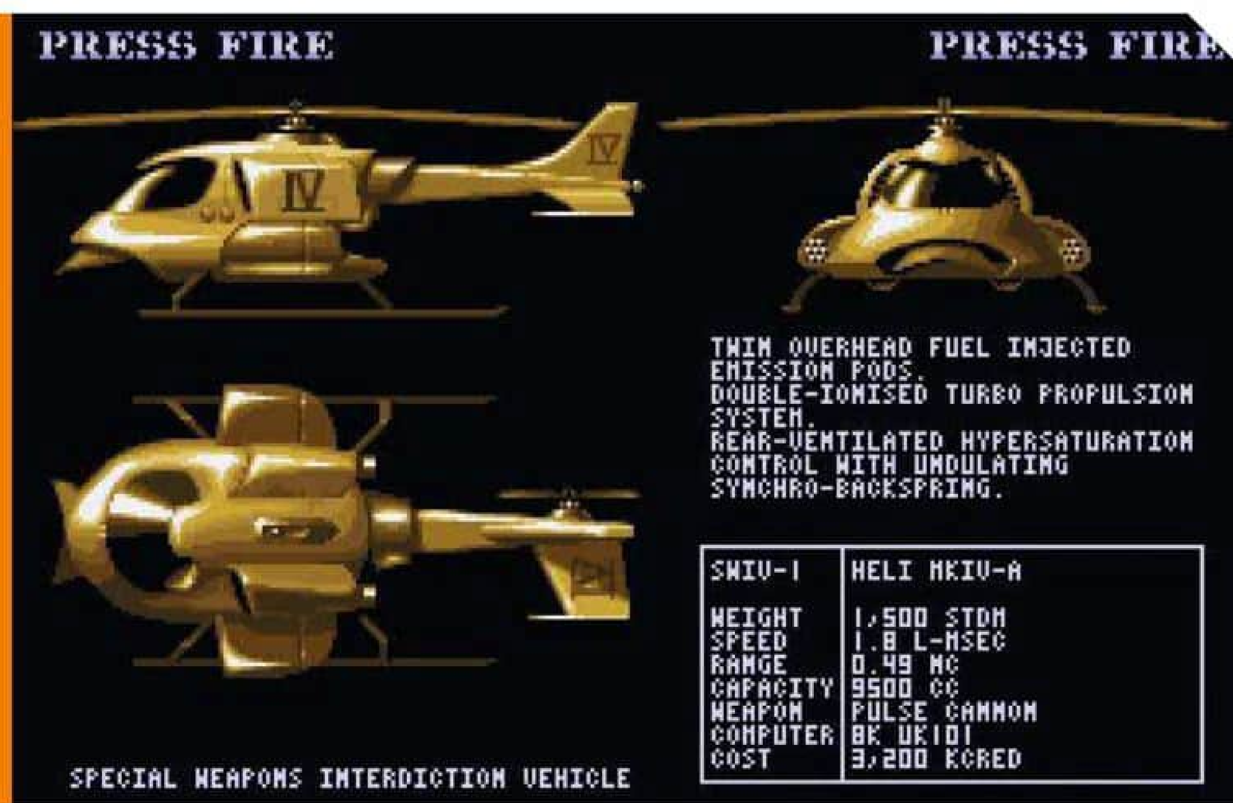
Wie in der Spielhalle

Als die japanischen Action-Fans von Tecmo mit Titeln wie *Rygar* oder *Ninja Gaiden* in den Spielhallen glänzten, verloren Arcade-Automaten in unseren Gefilden gerade massiv an Bedeutung. Gut für Random Access, die mit *Silkworm* auf Amiga und ST viel größere Erfolge feierten als Tecmo in der Spielhalle. Und die damit den perfekten Boden fürs eigene Ballerspiel schufen, das sich zwar das Jeep-Heli-Gespann und ein paar Details vom Vorgänger borgte, vor allem aber von dessen Popularität profitierte.



Wie von Zauberhand

Bereits bei der Umsetzung von *Ninja Warriors* entwickelten Random Access ein „Dynamic Loader System", um die Sprites der Gegner frühzeitig und während der Bildschirm-Action in den Speicher des Computers zu laden. Für *SWIV* wurde dieses System weiterentwickelt und sorgte schließlich für eines der Features, die von Presse und Spielern am meisten bestaunt wurden: Die Action kommt ohne Levels und Ladezeiten aus und lässt sich in einem pausenlosen Rutsch durchspielen.



Wie geplant

Random Access durfte ihr Spiel nicht Silkworm 2 nennen, doch wieso *SWIV*? Weil „SWII" als Kurzform von „Silkworm II" seltsam aussah und klang. Also übersprangen die Entwickler einfach zwei römische Zahlen und fabulierten vom Quantensprung, der statt zu Teil 2 gleich zu Teil 4 führte. Die PR verbreitete zur Steigerung der Aufmerksamkeit unterschiedliche Bedeutungen des Akronyms in den Redaktionen, etwa „Special Weapons Interdictions Vehicle" oder „Silkworm In Vertical".



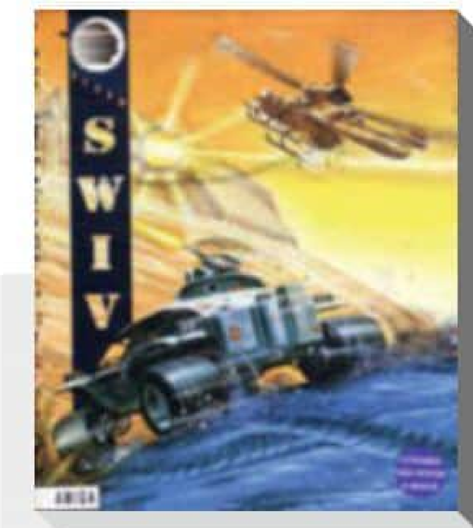
Wie James Bond

Die *SWIV*-Landschaften umfassen auch einige Wasserabschnitte – der Heli überwindet sie natürlich problemlos, doch für den Jeep mussten sich die Entwickler etwas einfallen lassen. Die Lösung: Der Spieler wechselt einfach automatisch in ein Schnellboot, das am Ufer bereitsteht. Das feuert und fährt sich auch nicht anders und wird auf der anderen Seite des Gewässers flugs wieder gegen den Jeep getauscht. Neu ist die Idee nicht: Schon im 1983er-Auto-Shooter *Spy Hunter* funktionierte das genauso.



Wie bei der Konkurrenz

Die Szenerien von *SWIV* sind wahrlich nicht arm an Abwechslung und pfiffigen Details, doch nach rund 15 Minuten Action erlebten Spielhallen-erfahrene Kämpfer ihre größte Überraschung. Nach der Überquerung eines Gewässers folgt ein saftig grünes, lichtes Waldgebiet, wo dem Heli große rotierende grau glänzende Scheiben und silbrig schimmernde Ringe entgegenkommen. Diese Gegner (und zahlreiche andere kleine Details) sind Namcos Shoot-em-up-Klassiker *Xevious* entliehen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, ATARI ST, ACORN ARCHIMEDES, C64, ZX SPECTRUM, MSX
- » **PUBLISHER:** THE SALES CURVE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1991
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Was die Presse sagte …



Power Play 5/91, 70 %

„*Swiv* ist ein stimmungsvolles Ballerspiel, das für handfeste Action auf dem Bildschirm sorgt. Da man sich die Art des Extras kurzfristig aussuchen kann, kommt sogar eine strategische Note ins Spiel. (…) Wenn man sich das Unterangebot an guten Actionspielen auf dem Amiga ansieht, dann steht dem Erfolg von *Swiv* (…) wenig im Weg." *(Martin Gaksch)*

ASM 5/91, 9 von 12

„*SWIV* bietet sicherlich Technik vom Feinsten. (…) *SWIV* ist ein sehr gutes Programm, doch leider gleicht es einer Frühlingssuppe: Man nimmt ein bisschen davon, ein wenig hiervon und schon ist sie fertig!" *(Hans-Joachim Amann)*

Was wir denken

Kann man über das vergleichsweise langsame Spieltempo hinwegsehen, ist *SWIV* heute noch ein paar flinke Kampfeinsätze wert. Die Action ist herausfordernd, aber fair, die 16-Bit-Optik ausgefeilt und charmant, und die wunderbar vielfältigen Szenarien wecken die brennende Neugier, was da noch alles bis zum Endboss kommen mag.



MEGA-CD-SPIELE

Der CD-ROM-Zusatz für Segas Mega Drive war bekanntlich kein großer Erfolg. Dennoch erschienen in seiner kurzen Lebensdauer einige exzellente Exklusivtitel und Portierungen. Wir zeigen euch eine Auswahl an Spielen, die bei Sammlern besonders begehrt sind.

HERR DER ZEIT

SONIC CD

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1995

PREISPROGNOSE 45 € (EU)

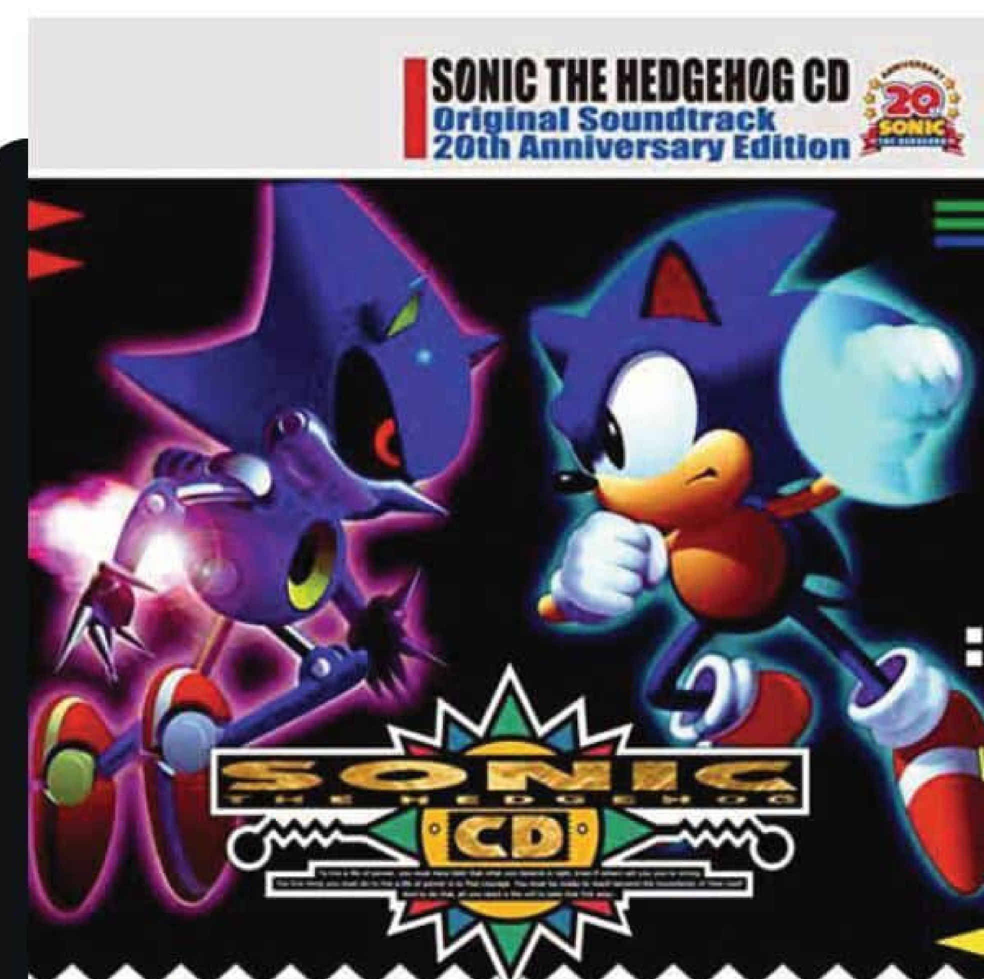


PREISPROGNOSE 30 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 45 € (USA)

■ Während Yuji Naka in den USA *Sonic 2* entwickelte, blieb der Mitschöpfer Naoto Ohshima in Japan und arbeitete an einer anderen *Sonic*-Fortsetzung. Sein Projekt wurde von den neuen, aufregenden Möglichkeiten der CD-ROM vorangetrieben. *Sonic CD* war randvoll mit Inhalten, einschließlich eines wunderschönen Intro-Films in Zeichentrickqualität und eines fordernden Bonus-Levels. In gewohnter Manier rast ihr durch die Levels, allerdings findet ihr Tore, die in die Vergangenheit oder Zukunft führen. Je nachdem, ob ihr durch ein Tor flitzt oder daran vorbei, ändern sich die Levels. Dadurch erhöht sich nicht nur der Wiederspielwert, es eröffnen sich auch neue Möglichkeiten im Leveldesign.

Falls ihr ein Mega-CD besitzt, sollte *Sonic CD* auf jeden Fall in eurer Sammlung enthalten sein. Es ist nicht schwer zu finden und die aufgerufenen Preise sind absolut fair.



DAUERSCHLEIFEN

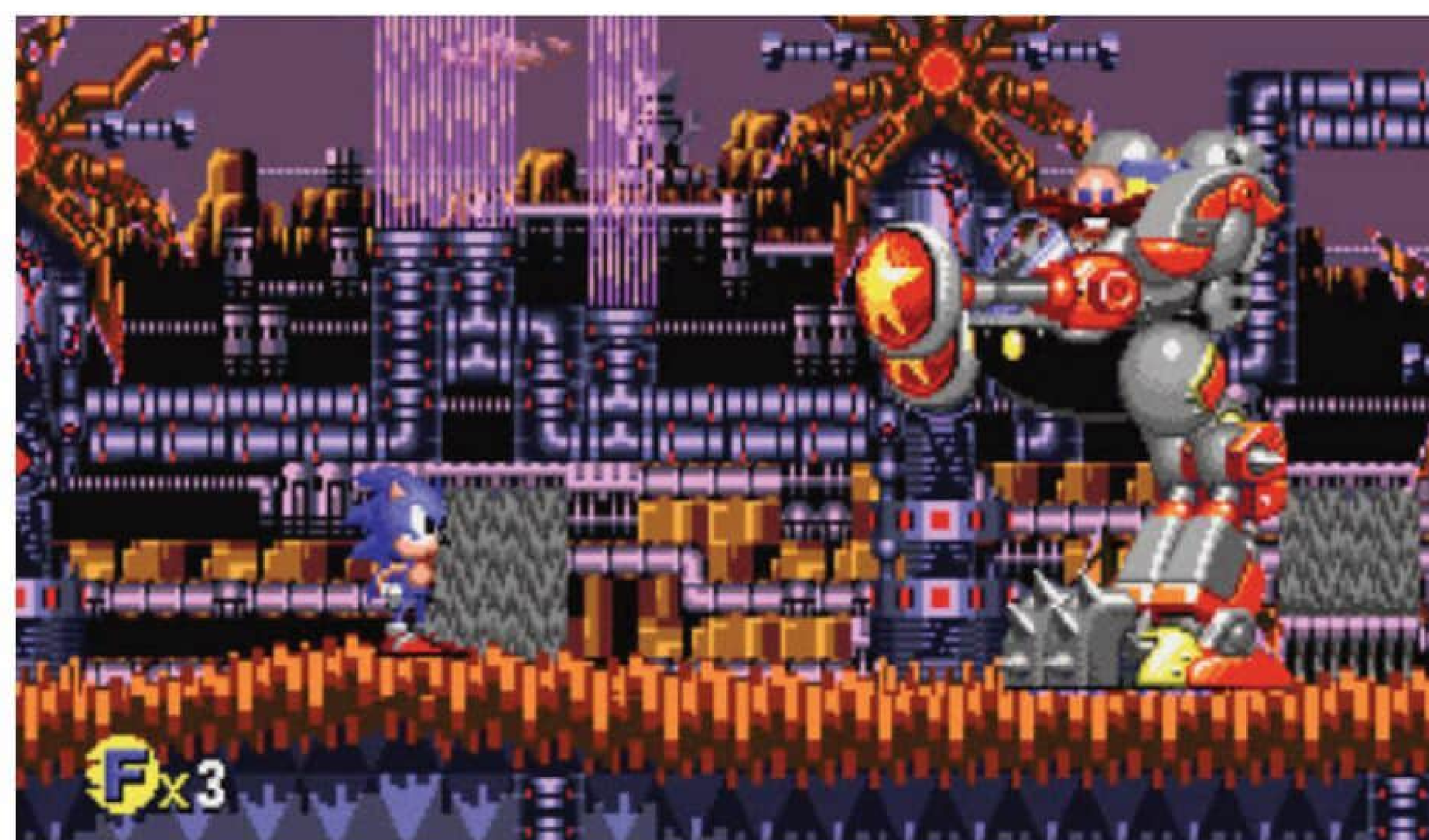
Die Musik in Sonic CD.

Die Entscheidung liegt eigentlich nicht darin, ob man sich *Sonic CD* kaufen sollte, sondern zu welcher Version man greift. In der US-Version hört ihr klassischen Plattformer-Sound, während ihr in der japanischen Version klare Voice-Samples in CD-Qualität auf die Ohren bekommt. Bis heute sind sich die Fans uneinig, welche Version nun besser ist – im Zweifel holt ihr euch einfach beide.



» [Mega-CD] Ihr findet hier weder Tails noch Knuckles, dafür lernt ihr Amy Rose kennen.





ANGEBOT UND NACHFRAGE

SHINING FORCE CD

PREISPROGNOSE 160 € (EU)



ENTWICKLER: SONIC! SOFTWARE PLANNING
JAHR: 1994

■ Wenn ihr Fans von Segas Strategie-RPG-Reihe seid, dann ist *Shining Force CD* ein Pflichtkauf. Sonic Software Planning hat nicht nur 16-Bit-Remakes der ersten beiden Game-Gear-Titel auf die Disk gepackt, sondern auch zwei exklusive Bonusszenarien mit eigener Geschichte hinzugefügt. Da der erste Game-Gear-Titel nie außerhalb Japans veröffentlicht wurde, ist dies die einzige Möglichkeit, das Spiel auf Englisch zu spielen. Entsprechend ist *Shining Force CD* ein teures Vergnügen. Es wird aber noch teurer, wenn ihr eure Speicherdaten übertragen wollt: Der Platz auf dem internen Speicher des Mega-CD reicht nicht aus, um alle Spielstände zu speichern, sodass engagierte Taktiker zusätzlich in ein Backup-RAM-Cart investieren müssen.

PREISPROGNOSE 230 € (USA)



» [Mega-CD] Die überarbeitete Grafik veredelt die beiden Originale.

PREISPROGNOSE 50 € (JAPAN)



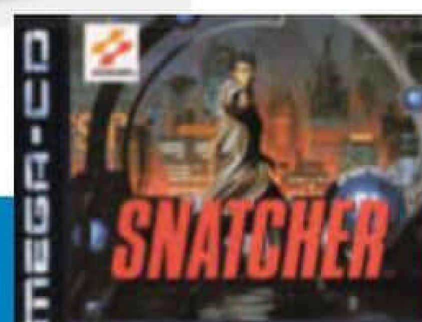
» [Mega-CD] Leider ist der dritte Teil weiterhin exklusiv in Japan erhältlich.

WERTANLAGE

SNATCHER

PREISPROGNOSE 550 € (EU)

PREISPROGNOSE 900 € (USA)



ENTWICKLER: KONAMI
JAHR: 1994

■ Hideo Kojimas kultige Cyberpunk-Welt wurde in mehreren Spielen thematisiert. Diesen Klassiker eines textlastigen Adventures könnt ihr aber nur auf dem Mega-CD spielen. Nach dem Erfolg der *Metal Gear Solid*-Reihe stieg der Preis immer weiter an, sodass *Snatcher* nur noch von Hardcore-Kojima-Fans oder begeisternden Mega-CD-Sammlern gespielt werden kann. Die Geschichte macht großen Spaß, Grafik und Sound sorgen für die passende Atmosphäre. Das Spiel ist reichlich mit kleinen Details gespickt, für die Kojima so bekannt ist. Ihr könnt sogar die Lethal Enforcers Justifier Lightgun anschließen, wenn ihr denn möchtet (und sie irgendwo ergattern könnt).



» [Mega-CD] Die Stimmvertonung ist außergewöhnlich gut.



» [Mega-CD] Manche Darstellungen sind nichts für schwache Gemüter.

FULL MOTION VIDEO

NIGHT TRAP

PREISPROGNOSE 30 € (EU)



ENTWICKLER: DIGITAL PICTURES
JAHR: 1992

PREISPROGNOSE 5 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 30 € (USA)

■ Vorgefertigte Filmsequenzen (FMV), die nicht in Echtzeit berechnet wurden und deshalb deutlich schöner waren als Spielgrafik, waren ein wichtiger Bestandteil des CD-ROM-Booms Anfang der 90er.

Mit leichtem Schaudern erinnern wir uns an das Genre der interaktiven Filme zurück. *Night Trap* ist ein typisches Beispiel dafür und hat auch heute noch seine Fans. Wenn ihr euch auf die übertriebene Schauspielerei und die unfreiwillige Komik dieser als Horrorspiel gedachten Realsatire einlasst, könnt ihr den Charme vielleicht entdecken. Da FMV-Spiele einen nicht unbeträchtlichen Teil des Mega-CD-Angebots ausmachen, muss eine stattliche Sammlung schon fast ein Spiel dieses Genres beinhalten. *Night Trap* kann diese Lücke füllen und ist aufgrund der weiten Verbreitung relativ günstig.



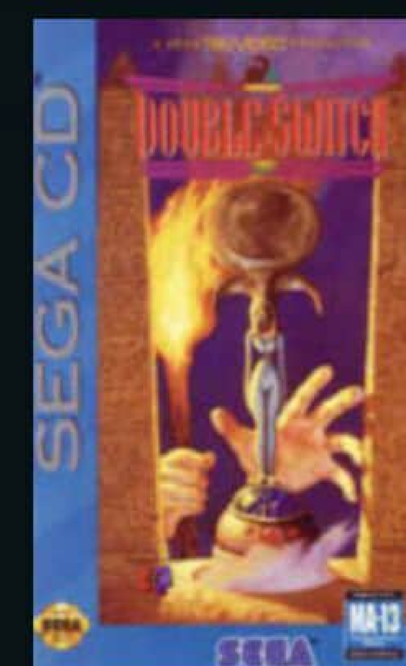
» [Mega-CD] Ihr bestimmt, wie der Film weitergeht.



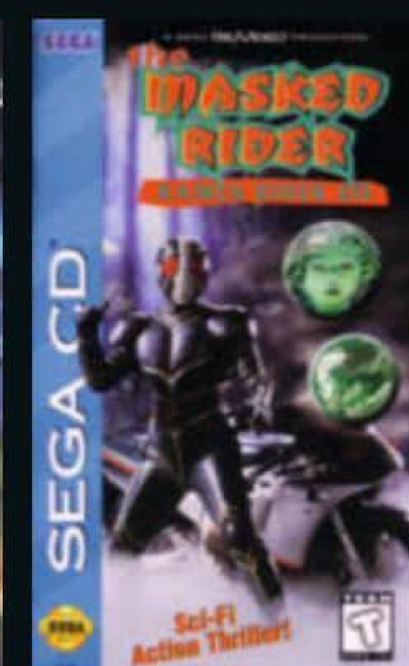
» [Mega-CD] Ihr müsst euch schon anstrengen, um (in) *Night Trap* zu überleben.

NOCH MEHR FMV

Muss das wirklich sein?







DOUBLE SWITCH

Auch im Nachfolger von *Night Trap* sollt ihr ein Haus voller Personen schützen, indem ihr sie über Überwachungskameras beobachtet und anleitet. Diesmal tauchen die Bösewichte an zufälligen Stellen auf und sind deshalb leichter zu übersehen.

GROUND ZERO: TEXAS

Da es die Kamerawechselmechanik von *Night Trap* und *Double Switch* mit dem Schießbuden-Gameplay von *Mad Dog McCree* kombiniert, könnte man sagen, dass *Ground Zero: Texas* das ultimative FMV-Spiel ist.

THE MASKED RIDER: KAMEN RIDER ZO

Dieser interaktive Film von Toei Video basiert auf dem Film *Kamen Rider Zo* (1993). Es ist ein schrulliger Leckerbissen für Fans des *Tokusatsu*-Genres (TV-Filme/Serien, die stark auf – eher alberne – Special Effects setzen).

SAMMLER-TIPPS

Platz schaffen
■ Der interne Speicher des Mega-CD ist ziemlich limitiert, also solltet ihr euch ein extra RAM-Cart zulegen, wenn ihr mehrere Spiele spielen wollt.

Import & Export
■ Oft findet ihr japanische Mega-CD-Versionen, die vergleichsweise günstig sind. Mit Hilfe des Pro-CDX-Carts umgeht ihr lokale Beschränkungen.

Mega-CD 1
■ Ihr könnt euch zwischen mehreren Modellen entscheiden. Das Multimega ist klein und handlich, aber das Mega-CD 1 bietet das beste Gesamtpaket.

Limited Run Games
■ Der amerikanische Publisher brachte viele Mega-CD-Spiele auf einen moderneren Standard, hier findet ihr besonders schöne Special Editions.

IM MOND- UND STERNENSCHEIN

PREISPROGNOSE 15 € (JAPAN)

LUNAR: THE SILVER STARR



ENTWICKLER:	GAME ARTS
JAHR:	1992

PREISPROGNOSE 100 € (USA)

■ *Lunar* wurde bereits dreimal neu aufgelegt. Wenn Ihr es also spielen wollt, habt ihr viele Möglichkeiten. Das Original hat einen natürlichen Charme, die Anime-RPG-Vorlage wurde mit Filmsequenzen, CD-Audioqualität und Sprachausgabe verschönert. Es erreicht ein Niveau, das auf den bisherigen Modul-Konsolen nicht möglich war. Wenn ihr der japanischen Sprache nicht mächtig seid, müsst ihr deutlich tiefer in den Geldbeutel fassen, dafür hat die US-Version eine sehr schöne Sammlerschachtel.





» [Mega-CD] *Lunar* ist ein traditionelles JRPG, die CD-Version ist gut gelungen.



» [Mega-CD] Toshiyuki Kubooka war Charakterdesigner, er arbeitete auch an *Giant Robo*.

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Was könnt ihr vom Nachfolger erwarten?

Lunar 2: Eternal Blue bietet mehr vom Gleichen, nur größer und besser. Im Klartext: bessere Grafik, längere Zwischensequenzen und noch aufwendigere Sprachausgabe. Die Fortsetzung ist allerdings auch fast doppelt so teuer wie das Original. Zudem müsst ihr fürs Speichern Magiepunkte ausgeben. Das Remake für die PlayStation verzichtet auf diese Änderung, sodass ihr diese vielleicht vorziehen solltet.



MAL WAS NEUES

PANIC!

PREISPROGNOSE 25 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 80 € (USA)



ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1993

■ *Panic!* ist eines dieser experimentellen Spiele, die versuchten, aus der neuartigen CD-Technologie etwas Neues zu machen. Doch dieser Versuch ist weitgehend gescheitert und wurde von den Kritikern in der Luft zerrissen. Für Mega-CD werdet ihr aber nichts Vergleichbares finden. Ihr spielt als Slap. Zusammen mit eurem Hund Stick bewegt ihr euch durch eine Reihe bizarrer Bildschirme, die wie ein virtuelles Labyrinth angelegt sind. Eure Aufgabe besteht darin, ein Gegenmittel in den Kern eines virenverseuchten Computers zu bringen. In jeder Phase befindet sich Slap in einem chaotischen Multimediabildschirm und muss eine Reihe von Tasten drücken, um zu sehen, was als Nächstes passiert. Manche Tasten führen vielleicht nur zum nächsten Bildschirm, während andere eine seltsame Animation oder eine Sprengfalle auslösen.



» [Mega-CD] Absurd, verwirrend, *Panic!*

BODENSTÄNDIG

ROBO ALESTE

PREISPROGNOSE 75 € (JAPAN)



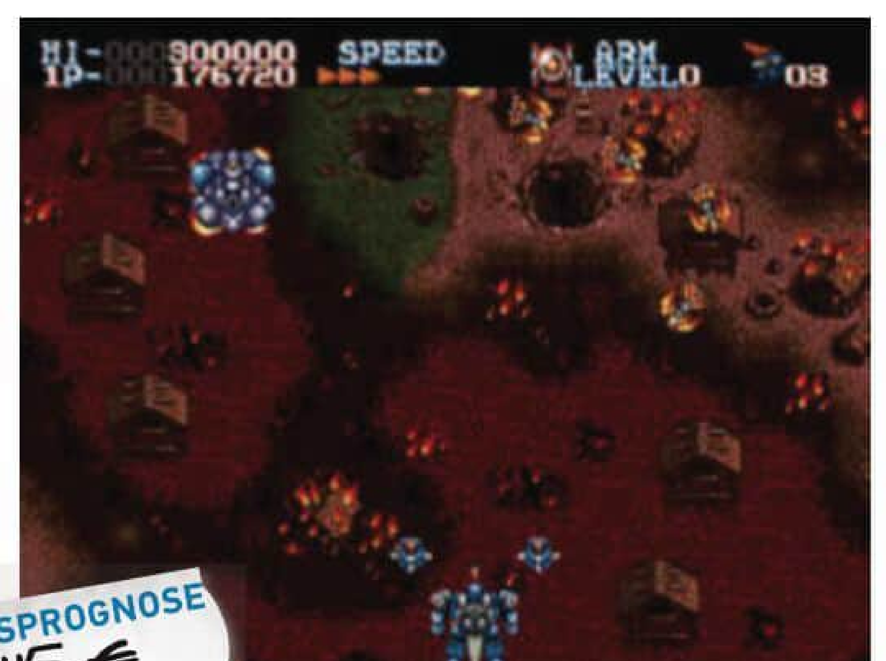
ENTWICKLER:	COMPILE
JAHR:	1992

PREISPROGNOSE 80 € (EU)

■ Traditionell steuert ihr in der *Aleste*-Serie von Compile ein Raumschiff. *Robo Aleste* ist aber die Fortsetzung des Mega-Drive-Titels *Musha Aleste* und versetzt euch in das Cockpit eines riesigen Samurai-Roboters im feudalen Japan. Das frische Setting haucht der üblichen *Aleste*-Formel neues Leben ein und macht *Robo Aleste* zu einem der einprägsamsten Shooter auf dem Mega-CD.

Robo Aleste ist eines der wenigen Spiele, die nicht in der kürzlich erschienenen *Aleste Collection* von M2 enthalten sind. Wenn ihr also ein Exemplar euer Eigen nennen wollt, ist die Version für den Mega-CD die einzige Möglichkeit. Es ist ein teures Unterfangen, aber wenn es weiterhin bei der Exklusivität bleiben sollte, wird der Preis noch weiter steigen.

» [Mega-CD] Es gab Pläne für eine Fortsetzung von *Robo Aleste*, welche aber leider verworfen wurden.



PREISPROGNOSE 115 € (USA)

NOCH MEHR ZUM SAMMELN



TIME GAL

ENTWICKLER:	WOLF TEAM
JAHR:	1992

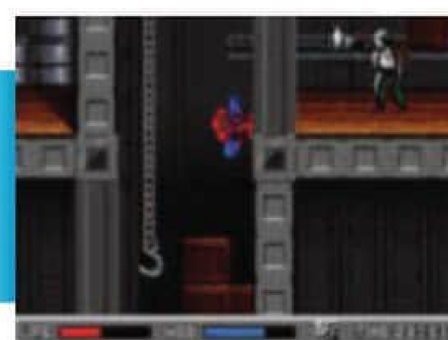
PREISPROGNOSE:
AB **35 EURO** (EU), AB **35 EURO** (JAPAN), AB **60 EURO** (USA)



SOLFEACE

ENTWICKLER:	WOLF TEAM
JAHR:	1991

PREISPROGNOSE:
AB **3 EURO** (EU), AB **20 EURO** (JAPAN), AB **5 EURO** (USA)



THE AMAZING SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN

ENTWICKLER:	MONKEY BUSINESS
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE:
AB **50 EURO** (EU), AB **40 EURO** (USA)



LORDS OF THUNDER

ENTWICKLER:	ELEVEN
JAHR:	1995

PREISPROGNOSE:
AB **390 EURO** (EU), AB **230 EURO** (USA)



THE NINJA WARRIORS

ENTWICKLER:	TAITO
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE:
AB **75 EURO** (JAPAN)

STRASSENROWDIE

ROAD AVENGER

PREISPROGNOSE 5 € (EU)

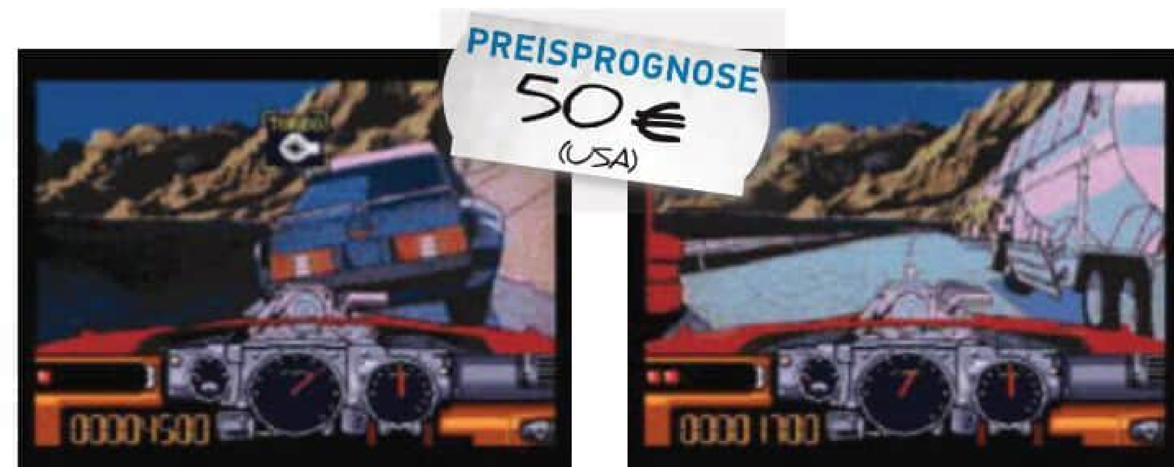
PREISPROGNOSE 15 € (JAPAN)



ENTWICKLER:	WOLF TEAM
JAHR:	1992

■ In diesem Mix aus *Out Run* und *Mad Max* setzt ihr euch hinter das Steuer eures Sportwagens und rast durch die Gegend. *Road Avenger* schafft es, in der Ich-Perspektive ein Gefühl von Geschwindigkeit und Spannung zu erzeugen. Ihr weicht dabei anderen Rasern aus oder kurvt durch Menschenmassen vor Einkaufszentren. Es handelt sich hier um ein Laserdisc-Spiel, das vor 30 Jahren einen noch nie dagewesenen Thrill erzeugte. Wie in den meisten Fällen litt auch diese Konvertierung von Laserdisc auf CD-ROM unter einem großen Verlust an Grafikqualität. Aber wir wollen uns nicht zu sehr beschweren, denn der Kaufpreis ist in Europa unverschämt günstig.

PREISPROGNOSE 50 € (USA)



» [Mega-CD] Das Laserdisc-Gen ist deutlich zu erkennen.

FÜR ANIME-FANS

POPFUL MAIL

PREISPROGNOSE 250 € (USA)

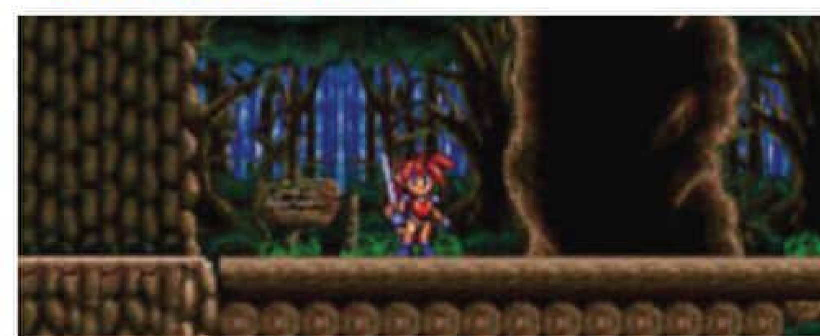


ENTWICKLER:	NIHON FALCOM
JAHR:	1994

PREISPROGNOSE 45 € (JAPAN)



» [Mega-CD] Wenn ihr aufmerksam durch die Spielwelt geht, findet ihr viele Geheimnisse.



■ Nihon Falcon wollte sich eine Auszeit von Action-Rollenspielen wie *Ys* und *Dragon Slayer* nehmen. Das Studio ließ seine gesamte Erfahrung in die Entwicklung von *Popful Mail* einfließen, das 1991 für den PC-88 erschien. Ein paar Jahre später bat Sega darum, ein Spin-off von *Sonic* zu entwickeln, das *Sister Sonic* heißen sollte. Irgendwann scheiterten diese seltsamen Pläne und ein Remake des Originalspiels fand seinen Weg auf die CD, komplett mit Anime-Filmsequenzen und Sprachausgabe. Die US-Version weist die typischen Design-Änderungen auf – kitschige Witze und unnötige Schwierigkeitssteigerungen – und sie ist sehr teuer. Bei der billigeren japanischen Version verpasst ihr zwar einen Teil der Geschichte, aber die Qualität des Jump-and-runs wird euch begeistern.

PREISPROGNOSE 40 € (EU)

PREISPROGNOSE 50 € (JAPAN)

HANDSCHUHE AN

FINAL FIGHT CD

ENTWICKLER:	CAPCOM
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE 50 € (USA)

■ Die Super Nintendo-Portierung von *Final Fight* war bekanntermaßen mit Kompromissen übersät. Neben dem Mehrspielermodus fehlte ein Level und ein spielbarer Charakter. Dank der CD-Version bekamen Sega-Fans das volle Programm. Auch wenn *Final Fight CD* nicht zu 100 Prozent mit dem Original der Spielhalle übereinstimmt, ist es die beste Version, die sich außerhalb Japans kaufen lässt. Weitere Versionen von *Final Fight* findet ihr in vielen Spielsammlungen, die über die Jahre erschienen sind. Auch die GBA-Version spielt sich hervorragend. Wollt ihr aber eure Mega-CD-Sammlung aufpolieren, kommt ihr an diesem Arcade-Klassiker nicht vorbei.



» [Mega-CD] *Final Fight* nutzte alle Stärken des Mega-CD-Systems.

ZWEITE RUNDE

Mehr Beat-em-ups für das Mega-CD.

SENGOKU DENSHOU

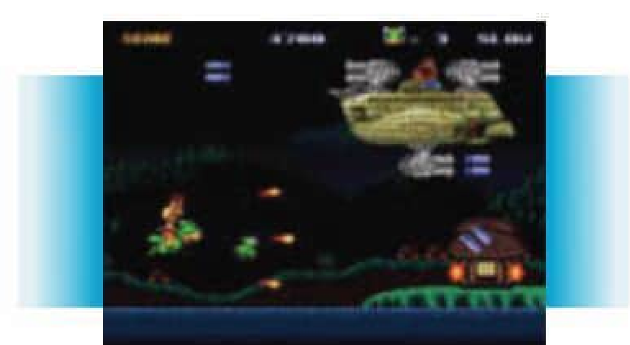


Diese wilde Kreuzung aus Samurai und Western ist wahrlich nicht das beste Beat-em-up aller Zeiten. Die Portierung für Mega-CD bleibt mit abgehackten Animationen und einem fehlenden Zwei-Spieler-Modus sogar noch deutlich hinter dem Neo-Geo-Original zurück.

SEGA CLASSICS ARCADE COLLECTION

Diese Sammlung ist eine einfache und billige Möglichkeit, einige anständige Titel auf einmal zu bekommen. Neben *Golden Axe* findet ihr auch *Streets of Rage*, die identisch mit den Mega-Drive-Versionen sind, aber noch einen extra Soundtrack mitbringen.





KEIO FLYING SQUADRON

ENTWICKLER:	VICTOR
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE: AB **110 EURO** (EU), AB **100 EURO** (JAPAN), AB **145 EURO** (USA)



VAY

ENTWICKLER:	SIMS
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE: AB **15 EURO** (JAPAN), AB **55 EURO** (USA)



ANDROID ASSAULT: REVENGE OF BARI-ARM

ENTWICKLER:	HUMAN ENTERTAINMENT
JAHR:	1993

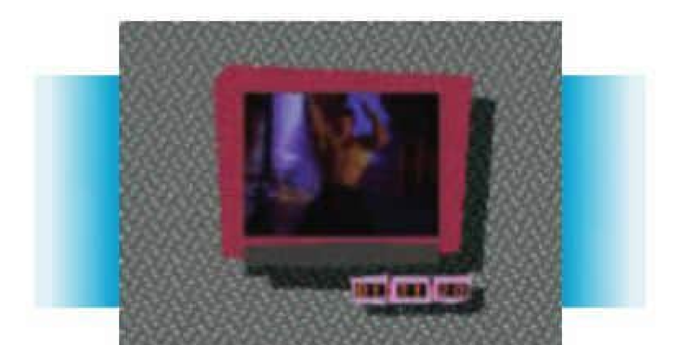
PREISPROGNOSE: AB **80 EURO** (JAPAN), AB **180 EURO** (USA)



FATAL FURY SPECIAL

ENTWICKLER:	FUNCOM
JAHR:	1995

PREISPROGNOSE: AB **300 EURO** (EU), AB **30 EURO** (JAPAN), AB **360 EURO** (USA)



MARKY MARK: MAKE MY VIDEO

ENTWICKLER:	DIGITAL PICTURES
JAHR:	1992

PREISPROGNOSE: AB **20 EURO** (USA)

Zaxxon

SCHRÄG DRAUF



» PUBLISHER: SEGA/COLECO
» ERSCHIENEN: 1982 (AUTOMAT UND COLECOVISION IN NORDAMERIKA), 1983 (COLECOVISION IN EUROPA)
» HARDWARE: COLECOVISION (ARCADE, C64, ATARI 800, ATARI 5200, APPLE II, MSX UND WEITERE)
Von Heinrich Lenhardt

In alphabetisch sortierten Lexika erscheint Segas Shooter ganz hinten, doch in der Gunst der Spielhallenbesucher lag er 1982 weit vorne. Das isometrische Grafikwunder *Zaxxon* wurde zum Vorzeigetitel einer neuen Edelkonsole, auf die sich ein gewisser Schüler im Südosten Münchens sehr freute.

Zwei Titel waren es, welche meine Vorfreude auf die heiß ersehnte Next-Gen-Konsole schürten. Zum einen ein gewisses drolliges Plattformspiel, bei dem ein Klempner einen wilden Affen jagt, das war sogar im Lieferumfang enthalten. Doch welches andere Modul sollte man sich noch leisten? Für mich war das eine klare Angelegenheit. Das Launch-Lineup enthielt einen weiteren Leckerbissen aus der Spielhalle, wenn auch aus einem anderen Genre: Ein hypermodernes Ballerspiel, das die leistungsstarke neue Hardware ordentlich ausreizte. *Donkey Kong* war ja schön und gut, doch wenn du deine Kumpels richtig beeindrucken wolltest, musstest du zu stärkerem Grafiktobak greifen. Und in der Hinsicht war die ColecoVision-Umsetzung von Segas *Zaxxon* kaum zu toppen.

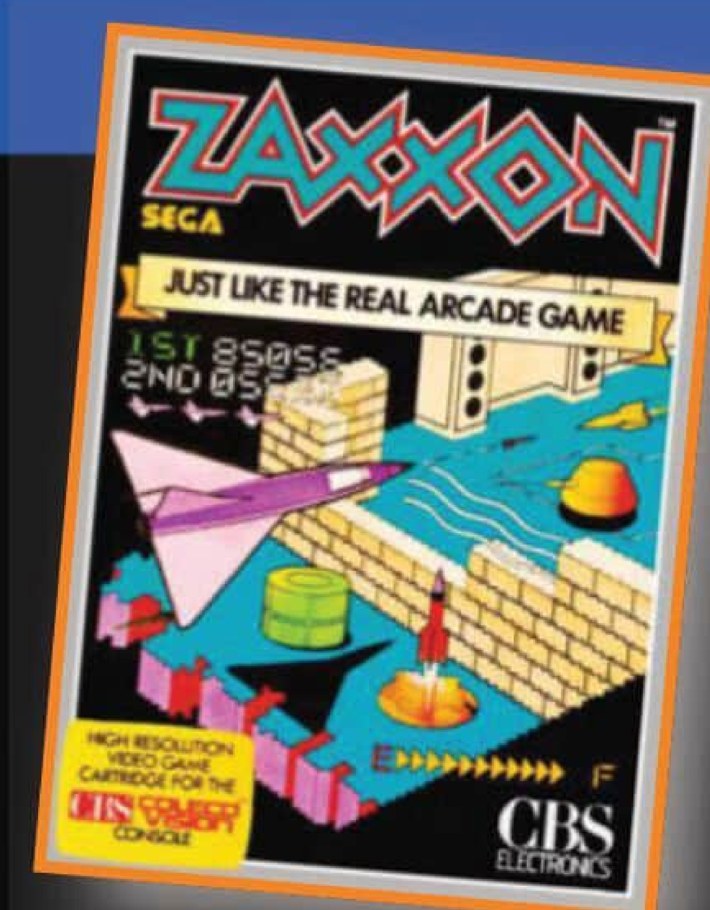
Ich versichere allen ungläubigen Spätgeborenen, die angesichts des Screenshots rechts an meiner geistigen Gesundheit zweifeln möchten, dass mir genau diese Grafik 1983 wie das Videospiele-Nonplusultra vorkam. Denn im Gegensatz zu herkömmlichen Shoot-em-ups ballern wir uns aus isometrischer Perspektive durch Weltraumfestungen im Asteroidenfeld. Im damaligen Sprachgebrauch ging das locker als „3D-Grafik" durch, den räumlichen Effekt der Schräg-von-oben- oder auch Isometrie-Darstellung empfand man als neue Dimension.

Die Steuerung wird dadurch merklich kniffliger, weil wir die Flughöhe beachten müssen. Rechtzeitig rauf, um nicht an die nächste Mauer zu knallen, schnell wieder runter, um Geschütze, Gegner und Spritdepots zu beschießen; Schatten und Schüsse helfen bei der Orientierung. Auf Dauer ist Höhenluft ungesund, denn wer zu lange die Widrigkeiten des Bodens überfliegt, bekommt eine zielsuchende Rakete auf den Hals gehetzt. Neben der Flughöhe haben wir stets die Tankanzeige im Auge. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad der ColecoVision-Version ist der Treibstoff kein Problem, doch auf höheren Stufen säuft das Raumschiff in einem Ausmaß, das Ängste vor dem nächsten TÜV-Termin weckt.

Zwischen den Festungsabschnitten liefern wir uns vor der Schwärze des Weltraums Schusswechsel mit feindlichen Schiffen, bis es zur Begegnung mit dem bösen Zaxxon persönlich kommt. Gezielte Treffer auf seine Raketen sind nötig, um den (nach damaligen Maßstäben) riesigen Roboter zu vertreiben. Dann wiederholt sich das ganze Spiel, natürlich mit besser bewaffneten Festungen und aggressiveren Gegnern. Der stolze Eintrag der Initialen in eine Highscore-Liste bleibt uns beim ColecoVision leider verwehrt. Die Meisterung von Perspektive und Steuerung war mir Motivation genug, auch wenn der Reiz des Neuen bald verblasste – *Donkey Kong* habe ich letztendlich länger gespielt. *Zaxxon* war eben „nur" eine Ballerei in schicker neuer Verpackung.

Das Scrolling der Coleco-Version mag noch so sehr ruckeln, es ist einfach meine Wohlfühlversion. Als mir *Zaxxon* später auf dem mächtigen C64 erneut begegnete, war die Magie schon etwas verflogen. Heutzutage kann man dank Emulation das Arcade-Original mit seinem Hochkant-Bildschirm nachholen, aber damit verbinde ich eben keine Jugenderinnerungen – und auf dem ColecoVision spielt sich der Titel dank Schwierigkeitsgradwahl entspannter (alles ist relativ). Über die Iso-Perspektive werden heute nicht mehr so viele Bauklötze gestaunt, aber für eine Runde nostalgisches Peng-Peng taugt das Spiel immer noch – bis man vom Dauersterben wieder genug hat. *









FUEL E F



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- » **ENTWICKLER:** SANTA MONICA STUDIO
- » **ERSCHIENEN:** 2005
- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION 2
- » **GENRE:** ACTION



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

KINETICA
SYSTEM: PLAYSTATION 2
JAHR: 2001

GOD OF WAR III
SYSTEM: PLAYSTATION 3
JAHR: 2010

GOD OF WAR (IM BILD)
SYSTEM: PLAYSTATION 4
JAHR: 2018

MAKING OF

GOD OF WAR

SONYS SANTA MONICA STUDIO HATTE NUR EIN KAUM BEACHTETES FUTURISTISCHES RENNSPIEL IM PORTFOLIO, ALS ES DIE ARBEIT AM ERSTEN *GOD OF WAR* AUFNAHM. KEINER AHNTE, WAS FÜR EINE BRACHIAL ERFOLGREICHE SERIE DARAUS WERDEN WÜRDE.


» [PS2] Dort hinten metzelt Kriegsgott Ares ganze Legionen nieder.


» [PS2] Das Erklettern von Cronos demonstriert die beeindruckende Kameraarbeit.

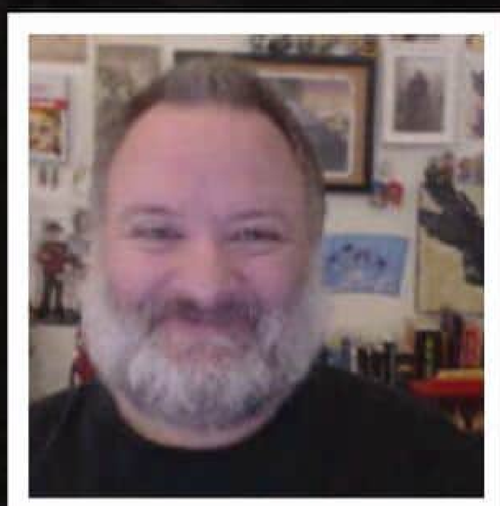
Es gibt einen Moment im ersten *God of War*, der heute sein Alter so stolz trägt wie ein antiker griechischer Topf seine Risse in der Oberfläche: Während ihr den Rücken des Titanen Cronos hinaufklettert, um Pandoras Tempel zu erreichen, fliegt die Kamera wie eine Drohne um euch herum und ein Blick nach unten verrät, wie viel Höhenmeter ihr bereits zurückgelegt habt. Und zwar viele! Währenddessen legt der Titan mit jedem Schritt Hunderte Meter Wegstrecke in der Wüste weit unter euch zurück.

Diese Szene ist pure Kamerakunst und zeigt, dass Spiele keine Stative, Helikopter und Kräne brauchen, wie es bei Filmen – vor dem Aufstieg der Drohnen – der Fall war. Auch beweist sie, dass Spiele auf ihre eigene Art sogar cineastischer als Hollywood-Filme sein können.

Rückblickend wirkt ein Schnetzelabenteuer in der Machart von *Devil May Cry* in der griechischen Mythologie naheliegend – in Wahrheit aber war die Entwicklung von Absagen und konzeptionellen Problemen geplagt. Doch wie Held Kratos (allerdings mit weniger verspritztem Blut) überwand das Santa Monica Studio diese Widernisse – und das, obwohl es bis dato lediglich den unbekannten SF-Racer *Kinetica* im Jahr 2001 veröffentlicht hatte.

David Jaffe, der Creative Director des Spiels, stieg erst spät im Lebenszyklus der PS2 in die Spieleentwicklung ein und musste viel nachholen. *Devil May Cry* war mit dem flatternden roten Mantel und dem Gegner-Jonglieren von Dante klar an japanische Actionfilme angelehnt und nährte das Image einer Teenager-Konsole. David wollte aber weiter gehen, das Arcade-Spielgefühl mit cineastischen Elementen verbinden – und im Jahr 2002 lieferte ihm eine Filmversoftung viel zusätzliche Inspiration. Wir stellen sie übrigens ebenfalls in diesem Retro Gamer vor. David erinnert sich: „Wir hatten das Spiel zu *Der Herr der Ringe – Die Zwei Türme* gesehen, das so viele Hintergrundinteraktionen bot, dass man sich wirklich wie ein Teil der Welt fühlt. Wir nannten sie Ingame-Cutscenes, also quasi Storytelling und Ereignisse, die im Spiel selbst passieren. Das war ziemlich neu und verdammt schwer anständig umzusetzen.“ ▶

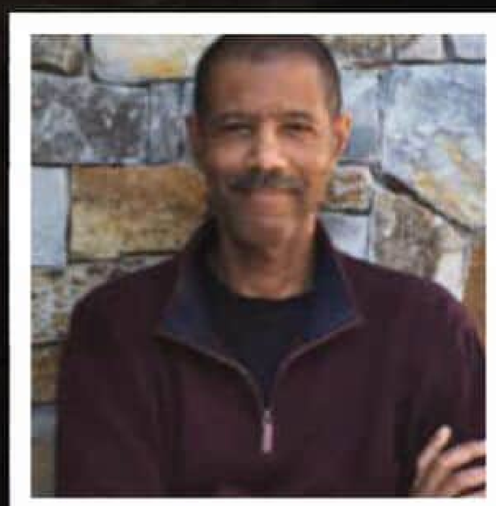
»DIESER RAUM ZEIGTE, WIE WIR JEDEN TEIL DES SPIELS HABEN WOLLTEN, UND WAR VERMUTLICH DER GRUND DAFÜR, DASS WIR GRÜNES LICHT BEKAMEN.«
DAVID JAFFE



DAVID JAFFE
■ David betreibt heute einen YouTube-Kanal, auf dem er über die Videospielbranche redet. In seinem täglichen Talk-Format Gabbin & Games diskutiert er Themen wie die einflussreichsten Entwickler und welchen Nintendo-Charakter er zum Essen einladen würde.



STEVE CATERSON
■ Steve ist aktuell Play Designer und Producer bei Hasbro und arbeitet an digital vernetzbaren Spielzeugen. Zuletzt hat er die App des Brettspiels *Hero Quest* entwickelt und davor einen elektronisch steuerbaren *Deadpool*-Kopf.



TERRY SMITH
■ Terry hat nicht nur zahlreiche Marken für EA, Activision und Zynga gestaltet, sondern ist auch für seine Sport-Zeichnungen bekannt. Diese Leidenschaft verfolgt er seit einiger Zeit intensiver, seine Arbeiten findet ihr auf imaginaryink.net, small-stars.com und terrysmithcreations.com.

GÖTTER-DÄMMERUNG

ES GAB VIELE ENTWÜRFE VON KRATOS, UND NICHT JEDER DAVON WAR SCHÖN…

HELM
■ In allen frühen Entwürfen musste Krato seinen schweren griechischen Hoplitenhelm tragen. Um ihm mehr Persönlichkeit zu geben, sollte sein Gesicht dann aber doch sichtbar sein.





EINSAMER WOLF
■ Diese schnell verworfene, ungewöhnliche Idee wurde laut David Jaffe vom Manga *Lone Wolf & Cub* inspiriert: Kratos trägt ein Baby auf dem Rücken.

DREADS
■ Diese Kratos-Version mit dunklerer Haut und Dreadlocks hielt sich nicht lange, führte aber zu den Stammeszeichen-Tatoos und zum weitgehenden Verzicht auf Rüstung.





BLAU
■ Das Konzept wurde von der griechischen Flagge inspiriert – blau und weiß. Allerdings entstand die uns bekannte Flagge erst im 19. Jahrhundert, so etwa anderthalb Jahrtausende nach Kratos' Zeit.

RED
■ Dies ist schließlich der Kratos, den wir kennen und lieben.





» [PS2] Das erste Duell gegen die riesige Hydra wird niemand vergessen.



» [PS2] Quick-Time-Events stehen an der Tagesordnung, auch im Kampf.

DIE WAFFEN VON KRATOS

EIN RACHEFELDZUG GEGEN GÖTTER BENÖTIGT 1A-AUSRÜSTUNG.

ZEUS' WUT

■ Mit dieser Kraft schießt ihr elektrische Bolzen auf Feinde – nehmt das, Bogenschützen!

HADES' ARMEE

■ In brenzligen Situationen hilft es, Untote zu beschwören und sie für euch kämpfen zu lassen.

POSEIDONS WUT

■ Kratos springt in die Luft und lässt einen Kreis von Blitzen los, um sich gegen große Gegnergruppen zu wehren.

MEDUSAS BLICK

■ Mit diesem Skill versteinert ihr eure Feinde – allerdings hält der Effekt nur kurz.

FEURIGE KETTEN

■ Die Ketten leuchten, damit ihr Kratos auf dem Bildschirm seht, sie sengen aber auch nahe Feinde an.

GRIECHISCHE SYMBOLE

■ Die Muster befinden vor allem deshalb auf der Kleidung und auf Kratos' Haut, damit er „griechisch" aussieht.

CHAOS-KLINGEN

■ Nach seinem Deal mit Ares brannte ihm dieser die Kettenklingen in sein Fleisch – sie sind seine Standardwaffen.

»DIE GRIECHISCHE TRÄGODIE EXISTIERTE NOCH, ABER SIE MACHTE DEN HAUPTCHARAKTER WÜTEND UND DIENTE ALS MOTIVATION FÜR DEN RACHEFELDZUG.«

TERRY SMITH

▶ Der erste Prototyp von *Dark Odyssey* (Projektname von *God of War*) hatte 2002 nur leichte Anflüge dieser Elemente – aber das erste Konzept war ein wichtiger Meilenstein, um Sony von dem Projekt zu überzeugen. Der Prototyp war naturgemäß von simpler Machart, ein bewaffneter Soldat schlägt sich mit simplen Schwertschwüngen in texturarmen Levels durch haufenweise Skelette. Der letzte Raum war aber bereits in der Qualität des finalen Spiels ausmodelliert, ein Verlies mit polierten, reflektierenden Böden und Lichtstrahlen, die durch die Decke brechen. „Dieser Raum zeigte, wie wir jeden Teil des Spiels haben wollten, und war vermutlich der Grund dafür, dass wir grünes Licht bekamen", so David. Allerdings machte sich das Team bereits Sorgen, wie es jeden Level so schick hinbekommen sollte.

Nach dem Prototyp wurde das Spiel intern als „Griechische Mythologie trifft Heavy-Metal-Magazin" geführt und ein laut David „heimlicher Held" wurde Teil des Teams: Art Director Terry Smith. Das Konzept ging noch nicht so richtig auf, also sprach Terry mit David über seine Inspirationen, während sie durch die Comic-





» [PS2] Solche Reflexionen grenzen auf der PS2 an Technik-Magie.



» [PS2] Kratos' Ketten sorgen für schicke Lichteffekte.

Läden von Los Angeles zogen. Aus diesen Gesprächen erarbeitete man die Idee einer Horror-Version von *Jason und die Argonauten*, die bei David und dem Team gut ankam, wie Terry ausführt: „Alle Charaktere, Bosse und so weiter kommen von diesem Ansatz."

Von Horror war *God of War* natürlich weit entfernt, es ist aber deutlich düsterer als die pompösen Geschichten aus unserer Kindheit oder die von christlichen Idealen geprägten Kunstwerke der Renaissance-Ära. Die Monster waren grässlich, Menschen waren nur Fleischsäcke, die zerrissen werden sollten, und Hades wurde vom bärtigen Schönling zu einem Monster, das an christliche Dämonen erinnert.

Die Rache-Geschichte von Held Kratos hat Tarantino-Anleihen: Kratos ist ein spartanischer General, der einen Deal mit Kriegsgott Ares eingeht, um seine eigene Haut zu retten. Natürlich geht das nicht gut und der glatzköpfige Kommandeur erschlägt im Blutrausch seine Familie, deren Asche sich in seine Haut brennt und sie weiß färbt. Fortan ist er Laufbursche für die Götter. Aber Kratos badet nicht in Selbstmitleid oder zieht eine Moral aus der Geschichte, er sieht rot, was laut Terry das Gefühl, einen Gott zu spielen, vermenschlicht: „Die griechische Tragödie existierte noch, aber sie machte den Hauptcharakter wütend und diente als seine Motivation für den Rachefeldzug."



» [PS2] Diese Szene wurde für die E3 2004 massiv überarbeitet.

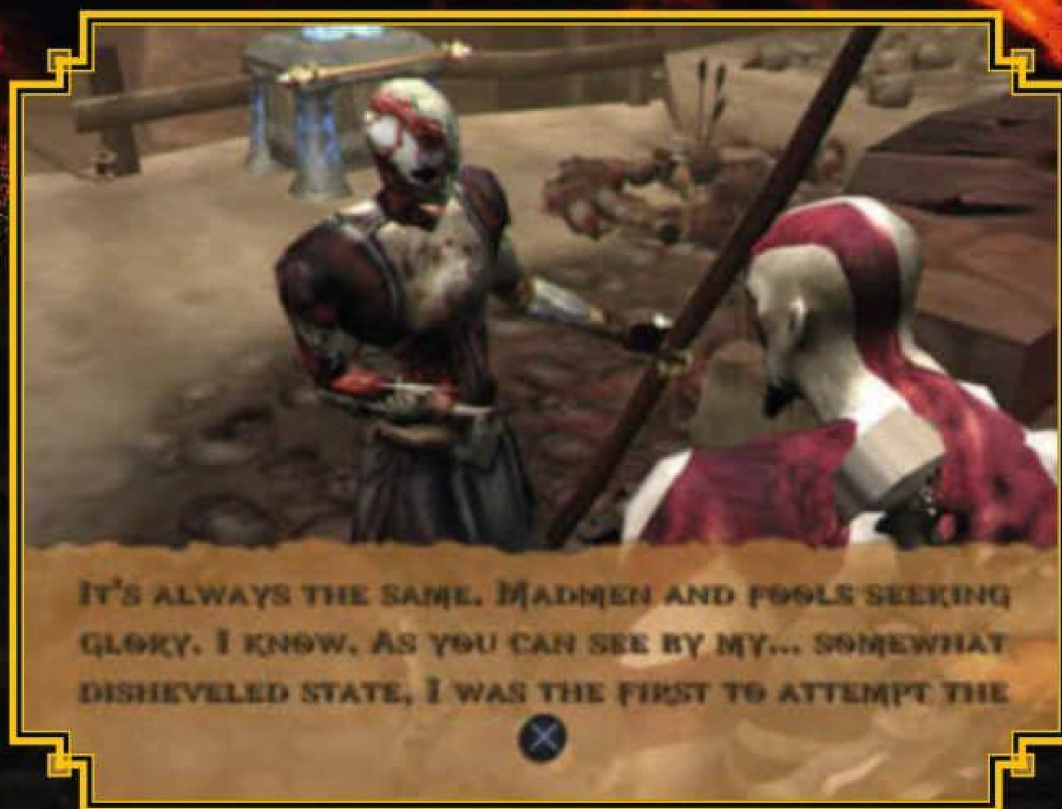
Die Geburt des Charakters Kratos war eine schwere. Ursprünglich sollte er Dominus heißen, aber vermutlich fiel den Entwicklern auf, dass das ein römischer Name ist, kein griechischer. Die Figur wurde mehrmals neugestaltet. Der Durchbruch kam erst, als David Jaffe sich mit seiner Frau American History X ansah: „Es gibt diese Szene, in der ein Polizist zu Ed Norton kommt, der dem anderen Kerl gerade die Zähne auf der Bordsteinkante zertritt. Er hat keine Angst und gibt zu verstehen ‚Ich erkenne deine Existenz nicht an. Ich stehe über dir'." Als seine Frau meinte, dass diese Figur zwar ein mieser Nazi, aber trotzdem verdammt heiß sei, war die Sache für David klar.

Schnell wurde die Idee eines glatzköpfigen, fast nackten Helden umgesetzt. Die Spartaner-Rüstung wurde Kratos ausgezogen, er trug kaum mehr als einen Lendenschurz. Auf Vorwürfe, er würde nicht griechisch genug aussehen, antworteten Terry und Artist Charlie Wen mit Hinweis auf das griechische Mäander-Muster: Die Ornamente bestehen aus sich wiederholenden eckigen Formen und sehen teilweise einem Hakenkreuz nicht unähnlich. Das Muster findet sich auf Kratos' Kleidung und inspirierte auch Kratos' Tattoo, das sich vom Kopf über den ganzen Körper zieht. Laut Terry würde das auch zu einem Comic-Helden passen. „Aber du kreierst einen griechischen Gott, also kannst du ihn nicht in Lycra stecken.

Das neue Design hatte auch seine Tücken. Denn anders als Dante mit seinem knallroten Mantel lief Kratos in Gefahr, in der Landschaft und zwischen Gegnern unterzugehen. David fand den langen Schal des Helden aus der PS2-Version von *Shinobi* sehr cool, also brauchte sein Held auch so ein Merkmal. Der Geistesblitz kam von Jo Wright: Ihre Idee war es, Kratos' Klingen mit Ketten an seinen Armen zu befestigen und sie mit Partikeln und Lichteffekten hervorzuheben. Laut David würde man so immer die Ketten und zugehörigen Waffen sehen. „Das ist ein Beispiel dafür, wie narrative Elemente wie die weiße Haut und die Chaosklingen aus zunächst rein spielmechanischen und gestalterischen Gründen entstanden." ▶



» [PS2] Die Kämpfe am Seil gehören zu den Schwächen des Spiels.



» [PS2] Mit diesem desinteressierten Totengräber-Hausmeister sprecht ihr nur kurz.



» [PS2] Ab und zu müsst ihr auch riesigen Felsen ausweichen.



» [PS2] Hades wird im Spiel sehr dämonisch dargestellt.

Natürlich mussten auch Kompromisse gemacht werden. Im Prototyp flog der Held noch mit Flügeln herum, inspiriert von Ikarus – daraus wurde nichts. Art Director Steve Caterson erinnert sich außerdem an eine Idee von David, nach der die Klingen sich in Kratos' Fleisch bohren sollten, wenn er sie wegsteckt. Monate wurden laut Steve investiert, um einen Weg zur Umsetzung zu finden, es ging aber nicht auf sinnvolle Art und Weise. „Ich sagte ihm: ‚Wir können zwei Monate damit verbringen oder sie dafür verwenden, die Feuereffekte auf den Klingen besser aussehen zu lassen. Was willst du?'" Die Feuereffekte gewannen, und so wurde jede Attacke von furiosen Partikeleffekten begleitet, während Kratos mit wirbelnden Klingen durch die Gegner tanzt.

Dem Team fiel bald auf, dass es den Attacken an einer gewissen Wucht fehlte. Doch Combat Designer Eric Williams hatte die zündende Einsicht: Es lag an der Farbpalette der Gegner. David erklärt: „Ihre Texturen waren zu detailliert. Eric sagte, wir sollten uns auf drei Farben konzentrieren, die primäre, die sekundäre und ein wenig von der Dritten. Also bauten wir solche Figuren, und plötzlich konnte man sie lesen, ihre Bewegungen und die Treffer-Animationen besser erkennen."

»Viele Leute konnten nicht lange unter diesen Bedingungen arbeiten, aber wer es konnte, wurde wirklich, wirklich gut.«
Steve Caterson

Wir hatten den Grafikstil von *God of War* als düster und dreckig in Erinnerung, aber tatsächlich ist die Farbpalette ziemlich grell. Das liegt laut Terry an der Inspiration ausgerechnet durch Fantasy-Gemälde und Pixar-Filme. „Ich wollte warme und kalte Szenen zeichnen, nicht hell und dunkel nutzen. Dadurch werden die Schatten nicht schwarz, wir haben stattdessen Lila- und Blautöne verwendet." Die Artists sollten sich mehr an Fantasy als an Realismus orientieren.

Auch wenn David und Steve das damalige Team als eine Mischung großartiger Talente bezeichnen, hing die stetige Gefahr der Projekt-Einstellung über den Entwicklern. Erst als sie das Spiel auf der E3 2004 der Öffentlichkeit präsentierten und die Kritiker begeisterten, wurde ihnen klar, dass sie an etwas Großem arbeiteten.

Terry Smith wusste natürlich, wie wichtig die E3 werden würde, also überarbeitete er eine Szene der Demo und hauchte ihr das cineastische Gefühl ein, das *God of War* auszeichnen sollte. Kratos läuft über eine lange Brücke auf den Tempel von Pandora zu. Terry beschreibt die Szene: „Wenn er anfängt zu rennen, auf dieses wunderschöne Bild des Tempels von Charlie Wen zu, sind wir nah an ihm dran. Dann fällt die Kamera zurück, bleibt stehen und bewegt sich rückwärts, bis er ganz weit weg ist. Sobald er ankommt, schneiden wir wieder zu ihm."

Der Moment wird durch die orchestrale Musik, die perfekt auf die Kamerafahrten abgestimmt ist, noch beeindruckender. Diese Demonstration sicherte nicht nur die Zukunft des Spiels, sondern zeigte auch, wie viel Power die alternde PS2 noch hatte, die letztlich bis 2012 weiterproduziert wurde.

Kratos' Odyssee

Keiner der Entwickler ahnte es, aber God of War startete eine lange Saga.



God of War II

Plattform: PlayStation 2
Erschienen: 2007

■ Die PS3 war schon auf dem Markt, aber der zweite Teil wurde noch auf der PS2 veröffentlicht – und sah besser aus als viele Next-Gen-Spiele. Alles war größer und beeindruckender als im Vorgänger. Die Story dreht sich um Kratos' Vendetta gegen die Götter, nachdem sie ihn betrügen.



God of War: Betrayal

Plattform: Handy
Erschienen: 2007

■ Dafür, dass es sich um ein Java-Spiel für die damals noch schwachen Handys handelte, ist das 2D-Beat-em-up durchaus beeindruckend und bis zu einem gewissen Grad spaßig. Allerdings hat es Freundschaften zerstört, dass sämtlicher Fortschritt weg war, wenn ein Anruf reinkam.



God of War: Chains of Olympus

Plattform: PSP
Erschienen: 2008

■ In dem PSP-Ableger muss Kratos dem Sonnengott Helios bei seinem Zwist mit dem Titan Atlas helfen. Das Spiel selbst setzt euch die brutale und knackige Hack-and-Slay-Kost der PS2-Teile in gewohnter Qualität vor.



God of War III

Plattform: PlayStation 3
Erschienen: 2010

■ Der erste PS3-Teil ließ eine solche Gewaltexplosion vom Stapel, dass vom antiken Griechenland kaum noch etwas übrig war – kein Wunder, dass Kratos im nächsten Hauptreihen-Teil nach Skandinavien floh. Außerdem war das Spiel eines der grafisch opulentesten der gesamten PS3-Ära.



» [PS2] Ares zeigt sich selten, bleibt aber im Gedächtnis



» [PS2] Die agilen Satyrn sind keine leichten Feinde.

Nach dem Erfolg auf der E3 wurde bei der Entwicklung noch mehr Wert darauf gelegt, die Kamera so zu bewegen und zu platzieren, dass sie das Maximum aus jeder Szene herausholte. In einer Zeit, in der die Spieler meist die volle Kontrolle über die Kamera hatten, schwamm *God of War* gegen den Strom.

Durch die präzisen Einstellungen, Schnitte und Kamerafahrten konnte die Hardware der PS2 voll ausgenutzt werden. Laut Terry konnte man so kreativer agieren und mehr Polygone gleichzeitig nutzen, im Gegensatz zu anderen Spielen mit freier Kamera. „Wir konnten damit kalkulieren, was der Spieler sah, also hatte wir mehr Möglichkeiten, eine spannende Story zu erzählen, weil es sich wie ein guter Film anfühlte."

Die harte Arbeit hatte aber auch ihre Schattenseiten. *God of War* verschliss mehrere Art Directoren, bevor schließlich Steve Caterson in das Team kam. Laut ihm war Crunch bei einer Produktion dieser Größe unausweichlich: „Wir machten zahlreiche Überstunden und hassten es – aber wenn Kreative in Schwung kommen und noch dieses eine letzte Detail einbauen wollen, dann kommt der Ball ins Rollen. Die nächste Person hat dann wieder etwas zu tun, dann die nächste und so weiter. Viele Leute konnten nicht lange unter diesen Bedingungen arbeiten, aber wer es konnte, der wurde wirklich, wirklich gut."

Auch David gibt zu, dass die Entwicklung heftig war, dass die Gemüter oftmals erhitzt und die Stundenzahlen jenseits von Gut und Böse waren. Aber er ist überzeugt, dass neue, aufregende Spiele wie *God of War* nicht durch geregelte Arbeitszeiten und einen Projektplan zustande kommen können. „Bei der Einstellung sollte diese Unternehmensphilosophie jedem neuen Mitarbeiter klargemacht werden. Wir wollten die Besten sein!"

Nach Problemen mit der USK-Freigabe erschien *God of War* erst im Mai 2006 in Deutschland, nachdem es international im März 2005 herausgekommen war. Die Magazine vergaben hohe Wertungen, und mit Kratos war ein neues Sony-Maskottchen geboren, das Generationen der Konsolenfamilie prägte. Die neueste Iteration von Kratos als alternder Vater mit dunkler Vergangenheit zeigt die Kreativität der Santa Monica Studios und den Willen, ihren Anti-Helden stetig weiterzuentwickeln. ★



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

PLATTFORM: PSP
ERSCHIENEN: 2010

■ *Ghost of Sparta* steht im krassen Gegensatz zu *God of War III*. Kratos wirkt weniger soziopathisch, wohl weil er seinen Bruder Deimos trifft, zu dem die Beziehung schwierig ist, und er sich seinem jüngeren Ich stellen muss.



GOD OF WAR: ASCENSION

PLATTFORM: PLAYSTATION 3
ERSCHIENEN: 2013

■ Der Teil erhielt viel Schelte für den Multiplayer-Modus, obwohl der eigentlich ganz spaßig war. Das Spiel war gewohnt brutal, hatte heftige Bosse und war chronologisch vor dem ersten Teil angesiedelt. Wir erfuhren darin, warum Kratos so ein Miesepeter ist.



GOD OF WAR

PLATTFORM: PLAYSTATION 4
ERSCHIENEN: 2018

■ Der Reboot veränderte viel: Kratos hat einen Sohn, einen mächtigen Bart und lebt nun in Skandinavien. Die Kamera ist nun die gewohnte Schulterperspektive, das Kampfsystem direkter und die Geschichte in der nordischen Mythologie erstaunlich emotional.



GOD OF WAR: RAGNARÖK

PLATTFORM: PLAYSTATION 4/5
ERSCHIENEN: 2022

■ In diesem Jahr soll die Handlung um Kratos und Sohnemann Atreus fortgeführt werden. Wir erfahren, was es mit der Prophezeiung des Weltuntergangs auf sich hat, wie dieser mit Atreus zusammenhängt, reisen durch die neun Welten und treffen auf Freya, Thor und Týr, den nordischen Gott des Krieges.

KLASSIKER-CHECK

To be on Top

Turrican, *The Great Giana Sisters* und *Star Wars: Rogue Squadron* sind nur drei der rund 90 Spiele, in denen Musik und Soundeffekte von Chris Hülsbeck erklingen. Die Karriere des Notenkünstlers startete 1986 beim deutschen Publisher Rainbow Arts in Düsseldorf. Ein Jahr später produzierte und designte er mit *To be on Top* ein musikalisches Action-Spiel, das seiner Zeit weit voraus war. Ist das Komponieren mit Tools wie Garage Band oder Pro Tools heute gang und gäbe, klang es Ende der 1980er wie ein Märchen: ein Spiel, in dem der Held mit einer eigenen Melodie ins Studio geht, sie dort aufpeppt, die Charts emporklettert und sogar einen Live-Auftritt im TV hinlegt.

Die Idee für *To be on Top* stammte von Chris Hülsbeck selbst: „Ich brachte das Konzept schon mit, als ich bei Rainbow Arts als Musiker und Sounddesigner anfing – und die Firma suchte damals händeringend nach neuen Spielideen. Das war auch etwas autobiografisch, da die Hauptfigur an meine Erfahrungen angelehnt war." Auch für die Umsetzung der Idee war Chris verantwortlich: „Ich habe das komplette Spieldesign selbst entwickelt. Nur bei den Grafiken und einem Teil der Programmierung hatte ich Unterstützung von anderen Rainbow-Arts-Mitstreitern."

Heute kennen wir allerhand Musikspiele, von *PaRappa the Rapper* über *Guitar Hero* bis zu *Rock Band*, in denen vorgegebene Tracks mit unterschiedlichen Instrumenten nachgespielt werden. Doch in *To be on Top* komponiert man tatsächlich eigene Musikstücke – auf einem 8-Bit-Heimcomputer mit gerade einmal 64 KByte RAM. „Dafür hatte ich ein recht interessantes Konzept: Ich habe je 16 Versionen von Melodien, Begleitung, Bassläufen und Digi-Drums im Speicher angelegt, die alle mehr oder minder gut zusammengemischt werden konnten", so Chris Hülsbeck. „Diese über 65.000 möglichen Kombinationen ließen sich dann über mehrere Spiellevels nochmals verfeinern, etwa durch Klangänderungen für jedes Element."

Aber wie lässt sich die Güte einer solchen Komposition bewerten? Schließlich ist ein Computer ja kein Musikexperte. „Das war das kniffligste Problem", stimmt Chris zu. „Ich hatte ja nicht die Zeit, alle 65.000 Kombinationen durchzuhören. Am Ende habe ich nur Melodie mit Begleitung, Bass mit Begleitung und Bass mit Drums verglichen und Bewertungstabellen für diese immerhin schon 768 Kombinationen erstellt. Ich ging einfach davon aus: Wenn etwa Melodie und Begleitung gut passen und dann auch die Begleitung eines Basslaufs eine hohe Bewertung bekommt, dann müsste auch der Basslauf zur Melodie passen – und das hat zum Glück auch genau so geklappt."

Zwar wurde in den 1980ern raubkopiert, was das Zeug hielt, dennoch verkaufte sich *To be on Top* im deutschsprachigen Raum über 13.000-mal. Für den Kauf eines Synclaviers, dem letzten Schrei bei allen Musikproduzenten, reichte das allerdings nicht: „Ich hatte zwar einen Beteiligungsdeal, aber die Firma hat davon alle meine Gehälter abgezogen – da blieb nicht mehr viel übrig", lacht Chris. „Geschäftlich war ich als frischgebackener Schulabgänger damals sehr naiv."

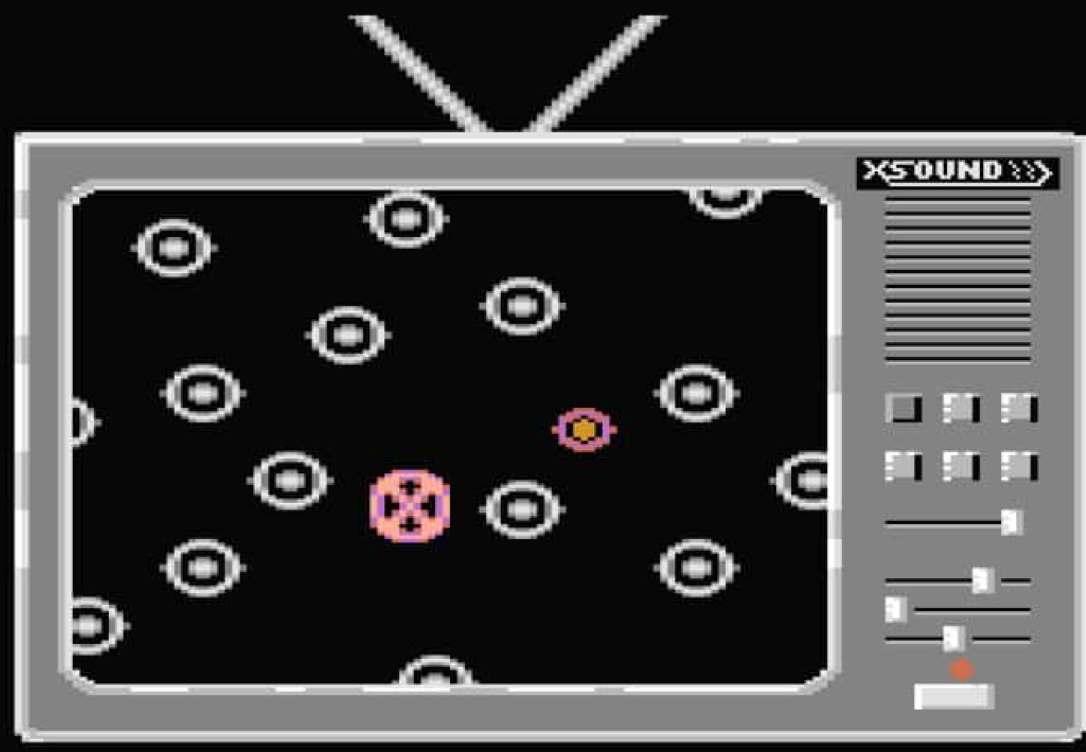
Nach einer Fassung für den Atari ST verschwand *To be on Top* in den Annalen der Spielegeschichte. Wäre es da 35 Jahre später nicht Zeit für ein Remake? Gerade, wenn selbst Weltstars wie Billie Eilish ihre Alben im eigenen Schlafzimmer aufnehmen? „Das wäre definitiv klasse – man könnte vielleicht sogar interessante Kooperationen mit Talent-Shows machen", spekuliert Chris. „Aber man müsste dann auch die neuesten Musiktechnologien nutzen, was es in Sachen Produktion extrem aufwendig machen würde."

So widmet sich Chris Hülsbeck erst einmal weiter der Produktion seiner eigenen Musik. Sagenhafte 49 Alben – alle auf Bandcamp (*chrishuelsbeck.bandcamp.com*) zu finden – zeugen von seiner Vielseitigkeit. Vor modernen Wegen, seine Musik in Lautsprechern und Kopfhörern erklingen zu lassen, hat Chris auch keine Angst: Neben der Komposition neuer Spielesoundtracks pflegt er den Kontakt zu seinen Fans über seine empfehlenswerte Patreon-Kampagne (siehe Kasten), die bis heute über 75 lizenzfreie Musikstücke hervorgebracht hat. *



Von Roland Austinat

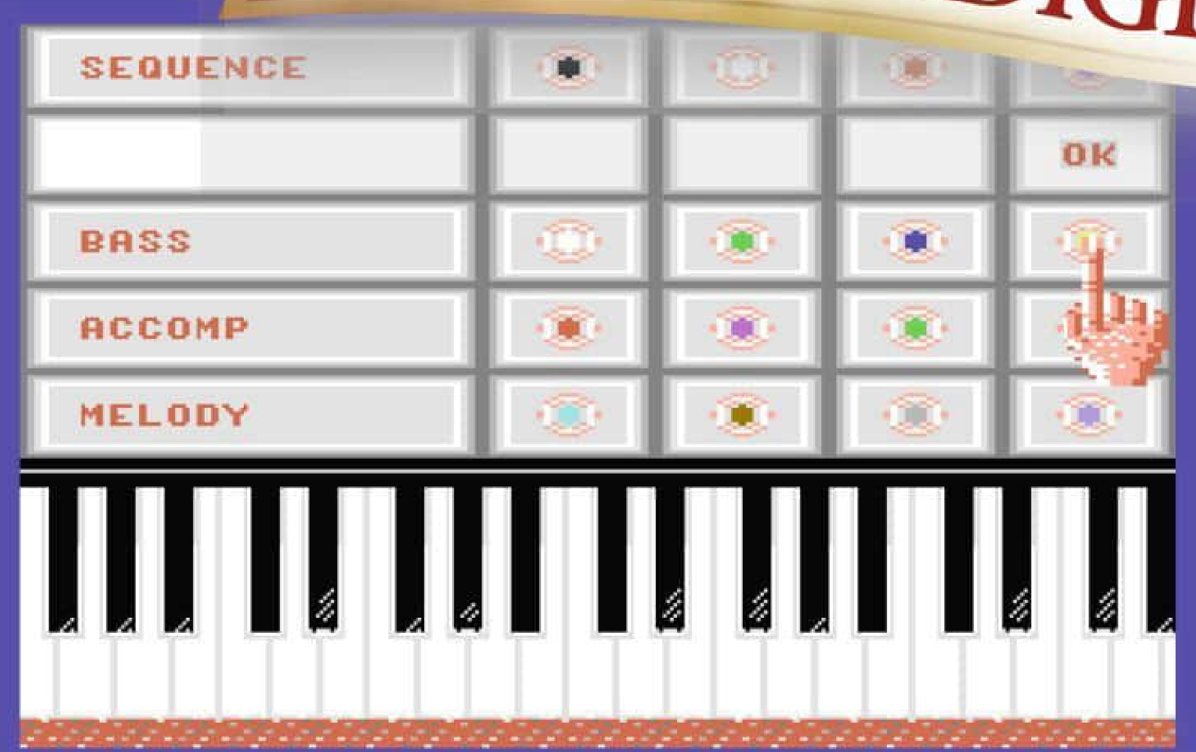
SAMMLE SIE ALLE



Gut inspiriert ist halb gewonnen

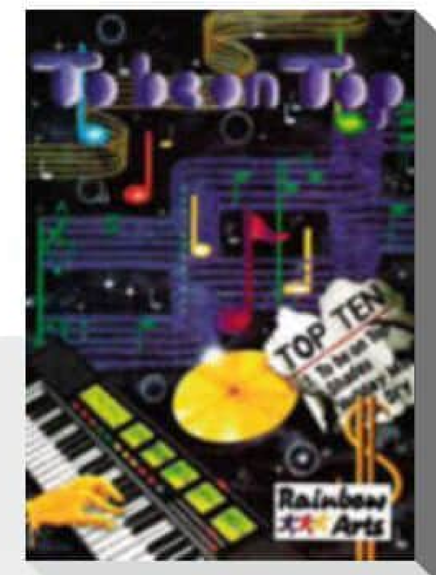
Die Inspiration für unseren potenziellen Hit bekommen wir im Fernsehen – und das zehn Jahre vor dem offiziellen Start von MTV! Mit dem Joystick schnappen wir uns je vier von neun farbigen Punkten für Bass, Begleitung, Melodie und Arrangement. Eine hakelige Angelegenheit. Chris Hülsbeck stimmt zu: „Dass der Spieler beim Sammeln der Inspirationspunkte eher dem Zufall ausgeliefert war, statt auf sein Können zu setzen, war eine Schwachstelle des Spiels."

DIE QUAL DER WAHL



Komponieren nach Farben

Weiter geht's am Klavier: Hier werden die eingesammelten Inspirationen zu einem hitverdächtigen Track kombiniert. Sind Melodie, Begleitung und Bass mit dem richtigen Arrangement versehen, besuchen wir einen Kumpel, um unser Stück aufzuhübschen. Je vier Klangfarben stehen für Bass, Begleitung und Melodie zur Auswahl. Dann nehmen wir unser Werk auf Band auf und eilen zur Disko, wobei wir wie immer Autos, Omas, Panzern und einem Ghettoblaster-Typen ausweichen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** COMMODORE C64, ATARI ST
- » **PUBLISHER:** RAINBOW ARTS
- » **ENTWICKLER:** RAINBOW ARTS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1987
- » **GENRE:** MUSIK-ADVENTURE

BÄUMCHEN WECHSLE DICH



Individuelle Helden ohne Ende

So lief es in den 1980ern: Wenn man neue Musik nur oft genug in der Disko spielt, kommt sie irgendwann einem Produzenten zu Ohren, der sie für sein Plattenlabel unter Vertrag nimmt. *In To be on Top* läuft das leicht abgewandelt: Der DJ spielt unsere Aufnahme nur dann, wenn wir ihm genug Bier herbeischaffen. Das gibt es zum Glück an der Bar. Prompt steigen wir in der Top 10 und bekommen zwar keinen Plattenvertrag, aber ein Empfehlungsschreiben fürs Tonstudio.

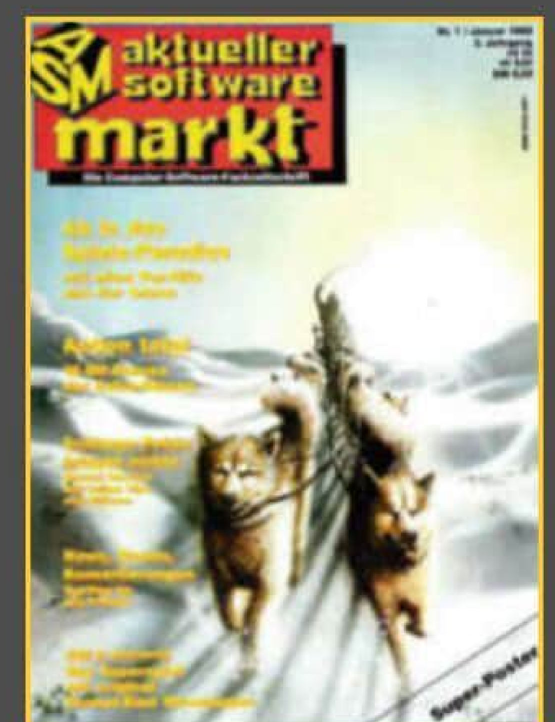
UFFZ UFFZ UFFZ



Der Rhythmus, bei dem man mitmuss

Ohne den richtigen Beat taugt kein Song für einen Chart-Spitzenplatz. Deshalb warten im Tonstudio 16 Digi-Drums darauf, jede Menge Krach zu machen. Mit welchem Trommelwirbel hat unser Song das Zeug zur Nummer eins? Nach viel Abwägen entscheiden wir uns für einen Schlagzeug-Track und nehmen ihn mit Bass, Begleitung und Melodie auf einem Harddisk-Recorder auf. Daumen drücken, dass wir auf einem der ersten drei Chart-Plätze und damit im Fernsehen landen.

Was die Presse sagte …



ASM 1/1988

„In *To be on Top* werden Kreativität, Kombinationsvermögen und schnelle Reaktion vom Spieler gefordert. Ein Game, an dem auch musikalische Nichtskönner aufgrund der Einfachheit der Kompositionstechniken ihre Freude haben." (*Carsten Borgmeier/Astrid Ruuben*)

ASM 1/1989

„Wer allerdings glaubt, auf dem ST konnten die mehr als zehn Sounds gar nicht mehr so gut klingen, der wird gleich beim Einladen eines Besseren belehrt: Fünfstimmige, programmierte Melodien mit gesampelten Instrumenten." (*Michael Suck*)

BESTER MOMENT



Rhythm-Action auf der Showbühne

Der Live-Auftritt bei Rainbow TV wäre fast nicht im Spiel gelandet. „Das habe ich in sehr kurzer Zeit kurz vor dem Ende der Entwicklung zusammengehackt", erinnert sich Chris Hülsbeck. „Der Spieler muss die Drums live mit dem Joystick triggern – ich bin besonders stolz darauf, dass ich die Bewertung von Timing und Abwechslungsreichtum hinbekommen habe. Das könnte man fast als Vorläufer der *Beatmania*- und *Dance Dance Revolution*-Spiele sehen."

IMMER NOCH ON TOP



Neue Musik vom Altmeister

Ein einsames Wohnmobil in der Wüste von Arizona? Darin ist nicht zwingend Walter White aus *Breaking Bad* aktiv, sondern in diesem Fall Erfolgskomponist Chris Hülsbeck. Seine Frau und ihn begeisterte die Weite der Wüstenlandschaft so sehr, dass sie sich nach einer Tour durch die USA dort niederließen und ein Haus bauten. Das Wohnmobil wurde zu Chris' Studio, in dem er unter anderem neue Tracks für seine Patreon-Unterstützer komponiert.

Was wir denken

Musikprogramm oder Musik-Adventure? Ein Spiel mit viel Musik? Einfach ist Chris Hülsbecks Frühwerk nicht, aber in Sachen Musik und Kreativität ein echter Kracher. Heute ist die Sammelei der besten Inspirationsnoten zu garstig.

40 JAHRE ZX SPEC



Als Sinclair den ZX Spectrum im April 1982 herausbrachte, war es für alle Beteiligten wohl undenkbar, dass 40 Jahre später immer noch Artikel über das Gerät geschrieben und wohlige Erinnerungen zwischen Fans ausgetauscht würden.

Damals fielen zwei Dinge zusammen, die den Erfolg des Geräts begünstigten: Die Nachfrage nach Computern stieg schnell an und die Herstellungskosten der Bauteile sanken ebenso rasant – so rasant, dass Sinclair alle zwölf Monate ein Hardware-Upgrade durchführte. Der Hinweis darauf steckte schon im Namen: ZX80 (1980), ZX81 (1981), ZX82 und ZX83. Im Gegensatz zu den heutigen jährlich neuen Handy-Modellen waren diese Updates alles andere als reine Kosmetik. Der ZX81 war noch ein Monochromgerät ohne Sound, während beim ZX82 sowohl Sound als auch Farbgrafik hinzukamen. Dieser Schritt erschien so bedeutsam, dass Sinclair den ZX82 kurzerhand in ZX Spectrum umbenannte.

Auch deutsche Retro-Fans wissen, dass der von den Briten liebevoll „Speccy" genannte Rechner ein Kompromiss zwischen Bezahlbarkeit und technischer Leistungsfähigkeit war. Der Sound war kläglich und die Tastatur aus Gummi – dennoch war das Gerät besser als so mancher Konkurrent. Die schnelle CPU, die Farbgrafik und der üppig bemessene Speicher eigneten sich außerdem ideal für Spiele. Das Ergebnis war ein Computer, der sich vor allem in seinem Heimatland Großbritannien millionenfach verkaufte und eine nicht zu unterschätzende Rolle für die ganze Branche spielte.



» *The Hobbit* war für eine ganze Generation der Erstkontakt mit interaktiver Fiktion.



» Szenen einer frühen Computermesse.

» BIS ZUM SOMMER WAR DAS GERÄT NUR SELTEN ZU BEKOMMEN. «

TRUM

ZUM 40. JUBILÄUM DES ZX SPECTRUM GRATULIERT RETRO GAMER MIT EINEM IN JAHRE UNTERTEILTEN ÜBERBLICK DER SPIELE, EREIGNISSE UND SCHLÜSSELFIGUREN, DIE EINE GANZE GENERATION AN GAMERN UND PROGRAMMIERERN HERVORGEBRACHT HABEN.

1982

Unsere Geschichte beginnt am 23. April 1982, als Sinclair auf der Earl's Court Computermesse in London den ZX Spectrum erstmals vorstellte. Durch Engpässe in der Produktion war das Gerät bis zum Sommer allerdings kaum zu bekommen.

Erst Monate später konnten die meisten Interessenten einen Spectrum 16K für 125 Pfund (etwa 400 DM) oder das Modell 48K für 175 Pfund (530 DM) erwerben. Dadurch war auch die Auswahl an Software 1982 nicht gerade riesig. Erst gegen Jahresende konnten Spectrum-Besitzer professionell produzierte Spiele kaufen. Noch im Juni schrieben die meisten Fachzeitschriften eher über das Vorgängermodell ZX81, mit deutlichem Fokus auf Anwendungen statt Spielen.

Zwei Monate später stellte sich zu allem Überfluss eine Charge an 16K-Geräten bei einer Qualitätskontrolle als fehlerhaft heraus, sie wurde gar nicht erst in den Handel gebracht. Sinclair suchte händeringend nach Geld, um den Umsatzverlust auszugleichen und die Produktion des Spectrum und anderer Geräte sicherzustellen.

Im November 1982 kamen die ersten Spiele, hinter denen meist Sinclairs Entwicklungspartner Psion stand. Unter den besseren waren diverse Automatenklone wie *Space Raiders* (eine Kopie von *Space Invaders*) oder *Planetoids* (*Asteroids*). Andere Publisher wie Melbourne House oder Quicksilva sprangen schnell auf den Zug auf, der sich nun allmählich in Fahrt zu setzen begann. Ende 1982 beleuchteten schließlich auch die meisten Magazine den Spectrum und seine Software genauer.

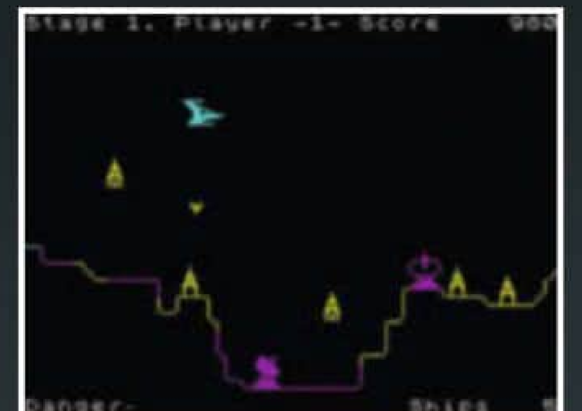
HARDWARE > SOFTWARE

Trotz der beschriebenen Verzögerungen beim Spectrum rührte Sinclair weiterhin kräftig die Werbetrommel für Hardware-Add-ons wie das ZX Microdrive. Die Aussicht auf ultraschnelle Ladezeiten und einfache Bedienung überzeugte viele weitere Käufer. Während des ganzen Jahres vermarktete Sinclair die Vision, dass durch eine Reihe von Zusatzhardware der Kauf eines Spectrum nur der Anfang sein würde.



WICHTIGE SPIELE

PENETRATOR



PUBLISHER:	MELBOURNE HOUSE
ENTWICKLER:	VERONIKA MEGLER & PHILIP MITCHELL
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (C&VG)

Penetrator versteht sich als Variante des Ballerklassikers *Scramble*, wobei hier sogar ein Level-Editor mitgeliefert wurde, mit dem man eigene Landschaften zum Bombardieren gestalten konnte. Damit war der Titel seiner Konkurrenz voraus.

HORACE GOES SKIING



PUBLISHER:	PSION
ENTWICKLER:	WILLIAM TANG
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (PERSONAL COMPUTER NEWS)

Tang hatte als Entwickler bei Psion bereits den *Pac-Man*-Klon *Hungry Horace* programmiert und lieferte mit dieser Kombi aus *Frogger* und *Slalom* das beste Spiel der *Horace*-Trilogie – und einen denkwürdigen Titel der Speccy-Frühzeit.

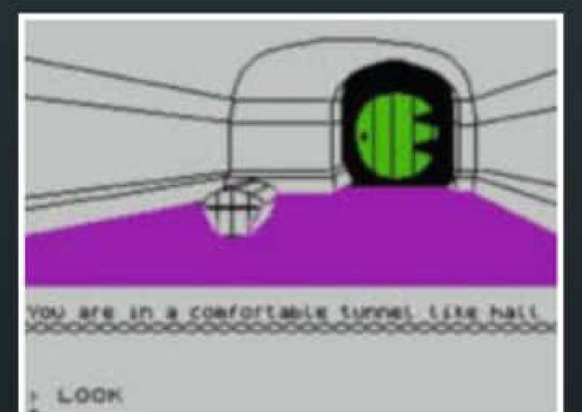
FOOTBALL MANAGER



PUBLISHER:	ADDICTIVE GAMES
ENTWICKLER:	KEVIN TOMS
HÖCHSTE WERTUNG:	909/1000 (ACE)

Alle heute beliebten Fußballmanager lassen sich auf Kevin Toms *Football Manager* zurückführen. Für die damalige Zeit waren die Interaktions- und taktischen Entscheidungsmöglichkeiten herausragend – und die grafische Darstellung okay.

THE HOBBIT



PUBLISHER:	MELBOURNE HOUSE
ENTWICKLER:	VERONIKA MEGLER & PHILIP MITCHELL
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (C&VG)

Adventures waren eine der tragenden Säulen der frühen Software-Szene auf dem Spectrum, wobei *The Hobbit* als herausragend gilt. Mit seiner (bei Betreten des Raums gezeichneter) Grafik und herumwandernden NPCs hob es sich mit Leichtigkeit von der Konkurrenz ab.

ARCADIA



PUBLISHER:	IMAGINE SOFTWARE
ENTWICKLER:	DAVID LAWSON
HÖCHSTE WERTUNG:	4/5 (HOME COMPUTING WEEKLY)

Der frühe Programmiererfolg *Arcadia* des inzwischen verstorbenen David Lawson half dabei, Imagine als eines der führenden Studios auf dem Spectrum zu etablieren. Bei dem *Galaxian*-Verschnitt bewegt man das eigene Raumschiff frei über den Bildschirm.


» [ZX Spectrum] Ungezieferbeseitigung à la Ultimate: *Pssst* erschien als einer von nur zehn Titeln auf Cartridge.

1983

Als der Spectrum schließlich in den Filialen großer Kaufhausketten auftauchte, war klar, dass sich die Lieferprobleme entspannt hatten. In machen Geschäften durfte man das Gerät und die neueste Software sogar selbst ausprobieren.

Ebenfalls im Jahr 1983 explodierte die Auswahl an Spielen, auch wenn diese noch nicht so abwechslungsreich waren wie später. Wenn man in der Spielhalle gerne *Space Invaders* oder *Galaxian* zockte, hatte man auf dem Spectrum die Wahl zwischen mindestens 20 inoffiziellen Klonen. Sowohl von *Frogger* als auch von *Pac-Man* gab es jeweils mehr als ein Dutzend Varianten und natürlich ungezählte Labyrinthspiele.

Zum Glück fanden sich in dieser Masse auch ein paar echte Perlen. Die von uns ausgewählten Titel schafften es vorbildlich, die Fähigkeiten des Spectrum zu demonstrieren, vor allem im Vergleich mit anderen Homecomputern. Für die meisten britischen Studios wie Bug-Byte, Imagine Software, Quicksilva und Ultimate Play The Game wurde der Spectrum allein schon wegen seines Marktanteils von bald 42 Prozent im Vereinigten Königreich zur wichtigsten Plattform. Dank einer Preissenkung im Mai (auf 99 Pfund für das 16-KB- und 129 Pfund für das 48-KB-Modell – Letzteres war im Rückblick das eigentliche Schnäppchen) gingen die Verkaufszahlen durch die Decke.

Der erste wichtige Meilenstein wurde im August mit einer halben Million verkauften Geräten erreicht. Dadurch gerieten auch die wenigen Rückschläge in Vergessenheit, etwa das unzuverlässige und mit 16 Monaten Verspätung erschienene Interface 1 mit Microdrive oder der Modul-Steckplatz Interface 2, für den nur magere zehn Cartridges erschienen und der sich damit nie etablieren konnte.

» DANK EINER PREISSENKUNG GINGEN DIE VERKAUFSZAHLEN DURCH DIE DECKE. «

SINCLAIR DER RITTER

Im Juni 1983 wurde bekannt, dass Clive Sinclair, der von vielen liebevoll „Onkel Clive“ genannt wurde, von der Queen in den Ritterstand erhoben werden sollte. Mit nur 42 Jahren erhielt der fortan mit „Sir“ betitelte Sinclair diese Ehre für seine Verdienste um die britische Computerindustrie und insbesondere dafür, Mikrochips massenhaft verfügbar gemacht zu haben.



WICHTIGE SPIELE

JETPAC



PUBLISHER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
ENTWICKLER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (C&VG)

Mit diesem Knaller erschien Ultimate auf der Bühne und demonstrierte sowohl die eigenen Programmierkünste als auch die Eignung des Spectrum als „Heimautomat“. Mit *Jetpac* wurde ein Standard gesetzt, an dem sich fortan alle anderen messen mussten.

DEATHCHASE



PUBLISHER:	MICROMEGA
ENTWICKLER:	MJ ESTCOURT
HÖCHSTE WERTUNG:	92 % (CRASH)

Genau wie bei *Jetpac* fragte man sich bei diesem inoffiziellen *Star Wars*-Titel, wie er überhaupt mit 16 KB laufen konnte. Es war das erste Spiel mit 3D-Effekt, bei dem man durch einen Wald raste und Bäumen auswich.

MANIC MINER



PUBLISHER:	BUG-BYTE SOFTWARE
ENTWICKLER:	MATTHEW SMITH
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (C&VG)

In einer Zeit, als ein Level noch auf einen einzigen Bildschirm passte, bot dieses exzellente Hüpfspiel von Matthew Smith 20 einzigartige Minirätsel. Genau wie sein Nachfolger *Jet Set Willy* ist *Manic Miner* untrennbar mit dem Spectrum verbunden.

ANT ATTACK



PUBLISHER:	QUICKSILVA
ENTWICKLER:	SANDY WHITE & ANGELA SUTHERLAND
HÖCHSTE WERTUNG:	85 % (CRASH)

Die Anfangsjahre waren voller Aha-Momente, bei denen man ein Spiel zum ersten Mal sah und nur ehrfurchtsvoll staunen konnte. Ein solcher stellte sich definitiv beim ersten Blick auf die isometrische, ameisenverseuchte Stadt Antescher ein.

CHUCKIE EGG



PUBLISHER:	A&F SOFTWARE
ENTWICKLER:	NIGEL ALDERTON
HÖCHSTE WERTUNG:	80 % (CRASH)

Dieses klassische Plattformspiel war nicht weniger schnell und flüssig als der damalige Automat in der Spielhalle. Auch wenn es nicht unumstritten ist, finden wir, dass diese Version von *Chuckie Egg* alle andern aussticht.



1984

Nachdem die Firma viele Computer in die Wohnzimmer gebracht hatte, konzentrierte sich Sinclair nun auf die Büros und veröffentlichte im Januar den Bürorechner QL (Quantum Leap, „Quantensprung").

Dieser Schritt entpuppte sich als Desaster: Während des gesamten Jahres konnten nur 44.000 Exemplare verkauft werden – weniger als vom Spectrum in einem einzigen Monat. Dennoch konnte Sinclair seinen Jahresumsatz um 42 Prozent auf 77,7 Millionen Pfund steigern – hauptsächlich durch den Spectrum. Anlass zur Sorge bereitete allerdings der stagnierende Gewinn, bedingt durch die hohen Entwicklungskosten des QL und des TV80 (eines ebenso erfolglosen tragbaren Fernsehgeräts).

Was die Software betraf, so schossen gefühlt täglich neue Publisher aus dem Boden, von denen sich manche – Ocean Software, Elite Systems, Software Projects – auch langfristig halten konnten. Obwohl vor allem Ocean und Elite den Wert von Lizenzen erkannt hatten, sollte es noch eine Weile dauern, bis Lizenztitel den Markt beherrschten. Ein erstes Opfer war das Studio Imagine, das im Juli 1984 Insolvenz anmelden musste, nachdem es sich mit seinem Mammutprojekt *Bandersnatch* verhoben hatte.



» [ZX Spectrum] Ocean hat in diesem Jahr mit Jon Ritmans erstklassigem Fußballspiel *Match Day* einen Volltreffer gelandet.

Die Fehlschläge beim QL und anderen Abenteuern veranlassten Sinclair, zu dem zurückzukehren, was gut lief, und das war der Spectrum. Im August wurde das 16-KB-Modell eingestellt und zwei Monate später die 48-KB-Variante als Spectrum+ neu aufgelegt. Dabei wurde auch die Gummitastatur durch die robustere des QL ersetzt. Man darf nicht vergessen, dass zwar aus heutiger Sicht das Material aus der Anfangsphase zum Charme des Geräts dazugehört, damals aber für eine schwammige Bedienung im Alltag sorgte – weshalb sie schnellstens ersetzt wurde. Den höheren Preis von nun 179 Pfund begründete Sinclair außerdem mit einem Sechserpack Spiele, das dem Spectrum+ beilag.

»GEFÜHLT SCHOSSEN TÄGLICH NEUE PUBLISHER AUS DEM BODEN, VON DENEN SICH MANCHE LANGFRISTIG HALTEN KONNTEN.«

CRASH SCHLÄGT AUF

Zumindest im Heimatland des Spectrum gab es nun eine größere werdende Auswahl an Fachmagazinen für den Homecomputer. Das bekannteste Heft war lange Zeit die *Crash*, die mit einigen kleineren Rezensionen in einem Katalog für den Postversand von Spielen begonnen hatte. Die erste Ausgabe des Heftes, das sich viele Jahre halten konnte, erschien am 13. Januar 1984.



WICHTIGE SPIELE

SABRE WULF



PUBLISHER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
ENTWICKLER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
HÖCHSTE WERTUNG:	91 % (CRASH)

Das erste Abenteuer von Sabreman blieb vor allem wegen seiner riesigen Karte in Erinnerung, aber auch wegen der bunten Farben und der exzellenten Animationen. Außerdem war es in einer schön gestalteten Schachtel verpackt.

THE LORDS OF MIDNIGHT



PUBLISHER:	BEYOND SOFTWARE
ENTWICKLER:	MIKE SINGLETON
HÖCHSTE WERTUNG:	10/10 (PCG)

Mike Singleton bezeichnete es als „episch", und da hatte er recht: 4.000 mögliche Kartenfelder und 32 spielbare Charaktere schienen damals gigantisch. Das Spiel selbst war eine Mischung aus 10 % Rollenspiel und 90 % Rundenstrategie.

SKOOL DAZE



PUBLISHER:	MICROSPHERE
ENTWICKLER:	DAVID REIDY & KEITH WARRINGTON
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (CRASH)

Eine prägende Erfahrung beim Aufwachsen mit einem Spectrum bestand darin, die NPCs in diesem Spiel mit echten Lehrernamen zu versehen, um sie dann mit Steinschleudern zu triezen oder die Tafeln zu bekritzeln. Siehe auch den Bericht zu Teil 2 in diesem Heft!

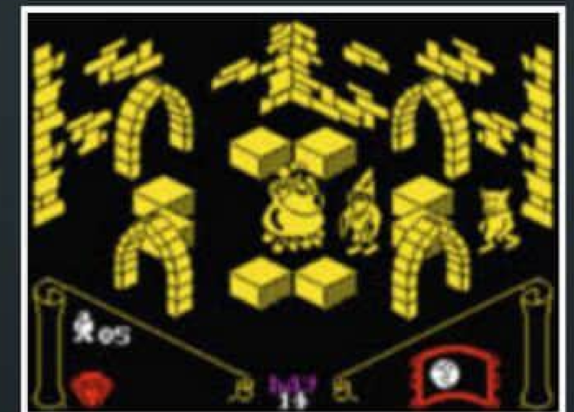
DALEY THOMPSON'S DECATHLON



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	8/10 (SINCLAIR USER)

Leichtathletik mit einem weltberühmten Sporthelden als Spielfigur? Dieses Lizenz-Konzept resultierte in einem großen Weihnachtshit. *Hyper Sports* und *Super Test* waren zwar besser, aber das Original hatte eben Daley …

KNIGHT LORE



PUBLISHER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
ENTWICKLER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
HÖCHSTE WERTUNG:	10/10 (PCG)

Mit diesem Klassiker legte Ultimate den visuellen Spielstil für unzählige Nachfolger fest. Der dritte Teil der Sabreman-Abenteuer kam mit dem bahnbrechenden „Filmation"-System, das isometrische Grafik darstellte, die damals beispiellos war.



» Ein seltener Blick auf *Bandersnatch*, das „Mega-Game" von Imagine, das das Studio am Ende zu Fall brachte.

» Mit zwei absoluten Klassikern machte Ultimate den Fans 1984 ein Weihnachtsgeschenk.





» Der Spectrum+ hatte seinen Preis, verkaufte sich aber trotzdem gut.



1985

Als Anfang 1983 Publisher U.S. Gold verkündete, dass „es nie eine bessere Zeit gab, um einen Spectrum zu besitzen", konnte man sich in UK der Euphorie rund um den Speccy kaum noch entziehen.

Während das Weihnachtsgeschäft 1984 für manche hinter den Erwartungen zurückgeblieben war – nicht so für Ultimate –, lockten die Spielankündigungen für 1985 viele weitere Käufer. Obwohl sich sogar Clive Sinclair, Verzeihung, Sir Clive Sinclair, insgeheim ein wenig gegen die Popularität von Spielen auf seinem Gerät sträubte, so halfen sie fraglos, es in ganz Europa zum Erfolg zu führen.

Ebenfalls 1985 begann der unaufhaltsame Aufstieg der Lizenztitel, zuerst mit dem beinharten Hubschrauberspiel *Airwolf* von Elite. Außer dem Helikopter hatte es zwar mit der Serie so gut wie nichts zu tun, war aber dennoch außerordentlich erfolgreich und brachte auch andere Studios auf die Idee, die seltsame neue Welt der Film- und Fernsehlizenzen genauer zu beleuchten. Die Verbindung zwischen Ocean und U.S. Gold hatte mehrere Automatenhits hervorgebracht – trotzdem gingen die beiden nun getrennte Wege und lieferten sich in den 80ern eine heiße Schlacht um die lukrativsten Lizenzen.

Währenddessen arbeiteten die Techniker und Designer von Sinclair an einem neuen Spectrum. Gerüchte begannen die Runde zu machen, bis schließlich im Herbst der 128-KB-Spectrum erschien – in Spanien. In den anderen Regionen wollte Sinclair zuerst die üppigen Lagerbestände des Spectrum+ loswerden. So schielte der Rest Europas neidisch auf die iberische Halbinsel, wo die spanische Firma Investronica das Modell mit 128 KB herstellte und vertrieb. Die *Crash* schrieb dazu im Oktober: „Das Weihnachtsgeschäft in Spanien wird ein Selbstläufer, während alle anderen im 48K-Mittelalter feststecken."

Auch wenn die Entscheidung Sinclairs, die größten Märkte zu ignorieren, seltsam anmutete – für die 48K-Maschinen kamen die Spiele in rauen Mengen heraus. Darunter waren nicht nur technisch hervorragende Knüller wie *Starion*, *Dragontorc*, *Shadowfire* und *I, of the Mask*, sondern auch großartige Budget-Titel wie *Finders Keepers*. Dennoch war klar, dass der 48-KB-Spectrum keine Zukunft mehr hatte.



» [ZX Spectrum] Die Spiele (hier *Shadowfire* mit seiner Icon-Steuerung) wurden zunehmend komplexer.

DER DIXONS-DEAL

■ Als Sinclair seine Pläne verkündete, einen Spectrum 128K herauszubringen, hatte der britische Einzelhändler Dixons erst kürzlich für 10 Millionen Pfund eine große Zahl an Spectrum+ bestellt. Verständlicherweise reagierte man dort angefressen. Um diesen Großkunden nicht zu vergraulen, brachte Sinclair den 128K zunächst nur in Spanien heraus, während sich die Spieler in seinem Heimatland bis zum folgenden Jahr gedulden mussten.



» GERÜCHTE MACHTEN DIE RUNDE, BIS SCHLIESSLICH IM HERBST DER NEUE 128K ERSCHIEN – IN SPANIEN. «

WICHTIGE SPIELE

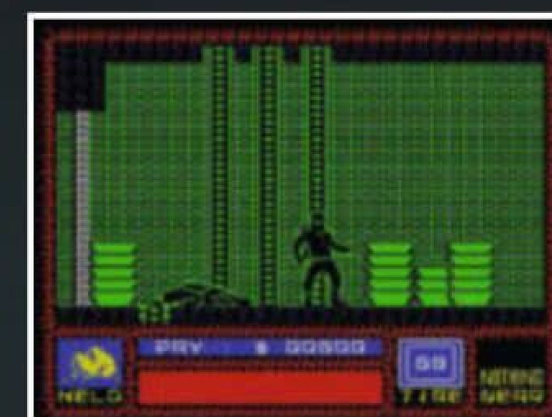
COMMANDO



PUBLISHER:	ELITE SYSTEMS
ENTWICKLER:	KEITH BURKHILL & NIGEL ALDERTON
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (SINCLAIR USER)

■ Elite hatte bereits mit einigen Lizenztiteln dilettiert, doch es war dieses Spiel, das den Weg in den Olymp bahnte. Es wurde zum Verkaufsschlager und bewies, dass Automatenports auf dem Spectrum nicht nur möglich waren, sondern brillieren konnten.

SABOTEUR!



PUBLISHER:	DURELL SOFTWARE
ENTWICKLER:	CLIVE TOWNSEND
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (SINCLAIR USER)

■ Mit diesem Ninjaspiel von Clive Townsend sicherte sich Durell seinen Platz unter den Top-Studios auf dem Spectrum. Die Glanzpunkte waren die offene Welt und die darin stattfindenden Missionen voller Nervenkitzel.

STARQUAKE



PUBLISHER:	BUBBLE BUS SOFTWARE
ENTWICKLER:	STEPHEN CROW
HÖCHSTE WERTUNG:	96 % (CRASH)

■ 1985 kamen die glücklichen Sinclair-Spieler zu diesem skurrilen Abenteuer von Stephen Crow. Mit dem liebenswerten BLOB in der Hauptrolle ging es in Dutzenden von farbenfrohen Bildschirmen darum, das Universum zu retten.

FINDERS KEEPERS



PUBLISHER:	MASTERTRONIC
ENTWICKLER:	DAVID JONES
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (PERSONAL COMPUTER GAMES)

■ Nach diesem Titel von David Jones und Mastertronic tat niemand mehr Budget-Titel als amateurhaft ab. Der erste Teil der *Magic Knight*-Trilogie war spaßig, fordernd und erstaunlich tiefgründig, und das alles für nur knapp zwei Pfund.

MONTY ON THE RUN



PUBLISHER:	GREMLIN GRAPHICS
ENTWICKLER:	PETER HARRAP
HÖCHSTE WERTUNG:	94 % (CRASH)

■ Dank Klassikern wie *Jet Set Willy* waren Plattformer quasi das Leib- und Magen-Genre auf dem Spectrum. *Monty on the Run* setzte diese Tradition mit Leveln fort, die zwar teuflisch schwer waren, aber dennoch immer unterhaltsam.

1986



» Der Spectrum 128K hielt sich nur sechs Monate.



» [ZX Spectrum] Automatengrafik auf dem Speccy? Nicht ganz, aber *Light Force* war dennoch ein beeindruckendes Ballerspiel.

Auch wenn weiterhin großartige Spiele herauskamen und der Softwaremarkt des Spectrum von einem Rekord zum nächsten eilte, war 1986 für Sinclair ein turbulentes Jahr. Im Februar erschien das 128-KB-Modell endlich außerhalb Spaniens, doch viele Leute hatten sich gerade erst im letzten Weihnachtsgeschäft einen 48K besorgt. Dem Sohnemann dann einige Monate später erneut für einen dreistelligen Betrag einen Computer zu kaufen, kam bei britischen Eltern als Idee bestimmt nicht allzu gut an …

Doch nicht nur die eher verhaltene Begeisterung für den 128K machte Clive Sinclair zu schaffen: Auch das seit Langem in der Entwicklung befindliche Elektrodreirad C5 geriet zum Desaster. Davon abgesehen war der 128K zwar als Spielemaschine gedacht und bot deutlich besseren Sound und mehr Speicher, sonst allerdings nicht viel Neues. Vor allem bei der Grafik hatten die Käufer zu Recht Verbesserungen erwartet.

Glücklicherweise profitierten die 48K-Besitzer von einer nicht enden wollenden Flut an Software – manche bezeichnen 1986 sogar als das beste Jahr für den Spectrum. Nach wie vor waren die Titel sehr abwechslungsreich, darunter *Turbo Esprit*, *Light Force*, *The Sentinel*, *The Great Escape* oder liebenswert schrullige Titel wie *Jack the Nipper*. So geriet 1986 trotz des Totalausfalls bei der Vermarktung des 128K seitens Sinclair – oder vielleicht gerade deshalb – zu einem fantastischen Jahr für alte Spectrum-Hasen.

Die Turbulenzen bei Sinclair gipfelten in der finanziellen Schieflage und schließlich in der Übernahme der Firma durch den Konkurrenten Amstrad. Für den Kaufpreis von 5 Millionen Pfund erhielt dieser unter anderem die Marke Spectrum und alle damit verbundenen Produkte. Bereits im Herbst veröffentlichte Amstrad mit dem +2 einen neuen Spectrum samt Kassettenlaufwerk, ein Bauteil, gegen das sich Sinclair immer gewehrt hatte. Nur sechs Monate nach seiner Veröffentlichung war der wegen seines Kühlkörpers liebevoll „Toastie" genannte 128K damit endgültig in der Bedeutungslosigkeit versunken.



» Spezialhefte wie die *Crash* waren in England äußerst erfolgreich.

» MANCHE BEZEICHNEN 1986 SOGAR ALS DAS BESTE JAHR FÜR DEN SPECTRUM. «

WIEDERVERÖFFENTLICHUNGSWAHN

■ Während Billig-Publisher wie Mastertronic dies schon immer getan hatten, nahm die Idee von Wiederveröffentlichungen erst Fahrt auf, als Elite Klassiker wie *Skool Daze* oder *Deathchase* erneut auf den Markt brachte. Sie verkauften sich so gut, dass bald so gut wie jeder Publisher ein Budget-Label aufmachte und darunter alte Perlen (oder auch alten Schrott) erneut anbot.



WICHTIGE SPIELE

TURBO ESPRIT



PUBLISHER:	DURELL SOFTWARE
ENTWICKLER:	MIKE RICHARDSON
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (SINCLAIR USER)

■ Dieses Rennspiel von Mike Richardson ist und bleibt ein technisches Wunderwerk. Die offene Spielwelt strotzt vor Leben, während ihr durch die gefährlichen Straßen jagt. *Turbo Esprit* ist eines der aufregendsten Homecomputer-Spiele der 80er!

JACK THE NIPPER



PUBLISHER:	GREMLIN GRAPHICS
ENTWICKLER:	GREG HOLMES & PETER HARRAP
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (SINCLAIR USER)

■ Wenige Spiele fingen den typisch britischen Humor so zielsicher ein wie diese Cartoon-Posse. *Jack the Nipper* ist ein erfrischend anderer Titel, der mit einem liebenswerten Charme daherkommt – und ihr dürft mit einem Blasrohr schießen …

BOMB JACK



PUBLISHER:	ELITE SYSTEMS
ENTWICKLER:	ELITE SYSTEMS
HÖCHSTE WERTUNG:	92 % (CRASH)

■ Diese Automatenumsetzung von *Bomb Jack* gilt vielen Spielern sogar als besser als das Original. Es ist ohne Frage eine der besten Portierungen aller Zeiten und spielt sich heute noch genauso grandios wie vor 35 Jahren.

COBRA



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (CRASH)

■ Wenige Filmadaptionen waren so gut wie *Cobra* – es war allemal deutlich besser als die fade Vorlage *Die City-Cobra* mit Sylvester Stallone. Dass es mit dem Film nicht allzu viel gemeinsam hat, ist in diesem Fall ein klarer Vorteil.

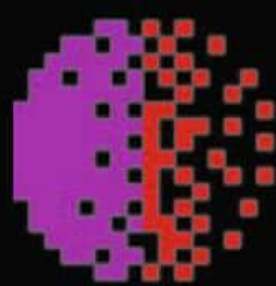
QUAZATRON



PUBLISHER:	HEWSON CONSULTANTS
ENTWICKLER:	STEVE TURNER
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (YOUR COMPUTER)

■ Spectrum-Besitzer bekamen nie eine offizielle Konvertierung des C64-Hits *Paradroid*, doch sie hatten dafür *Quazatron* – Steve Turners geniale Isometrie-Interpretation von Andrew Braybrooks Meisterwerk.

1987



In diesem Jahr begannen Automatenports und Filmlizenzen, die Spectrum-Spiele zu dominieren. Stöbert man durch die damaligen Testberichte, findet man Artikel zu *Gauntlet, Terra Cresta, Donkey Kong, Elevator Action* und anderen Umsetzungen aus der Spielhalle, sowie mit *Aliens, Highlander* oder *Top Gun* Titel zu den großen Kinohits jener Zeit. Es gab sogar Lizenztitel zu *Dracula* und Terry Pratchetts Scheibenweltroman *Die Farben der Magie*.

Gleichzeitig begann 1987 eine goldene Ära für die britischen Spielemagazine. Im Heimatland des Spectrum mauserte sich die *Crash* zum führenden Fachblatt und konnte im zweiten Halbjahr monatlich 96.590 Stück verkaufen. Allerdings lag bereits eine Vorahnung von Wandel in der Luft, denn der Krieg der Cover-Tapes stand kurz bevor. Den Beginn machte *Your Sinclair*, die gleich zwei Vollversionen auf eine Kassette packte und auf die Titelseite klebte: *Road Race* von Ocean und – einer unserer Lieblinge – *Batty* von Elite. *Crash* reagierte mit einer Demo-Kassette. Die Schlacht um das beste Cover-Tape hatte begonnen.

Nach der Produktion des +2 brachte Amstrad nun den +3 heraus, der das Spectrum-Äquivalent des CPC 6128 darstellte und ein 3-Zoll-Diskettenlaufwerk enthielt. Das Gerät erschien im Juli 1987 für vergleichsweise teure 249 Pfund, wobei der Preis zum Weihnachtsgeschäft auf 199 Pfund reduziert wurde. Genau wie beim Microdrive wurde allerdings das Potenzial für viel umfangreichere Spiele nie ausgeschöpft, die Studios fürchteten wohl um die Abwärtskompatibilität. Abgesehen von kürzeren Ladezeiten boten nur wenige Titel exklusive Inhalte auf Diskette, höchstens mal einen Extralevel hier oder ein zusätzliches Musikstück dort. Das Jahr 1987 endete, wie es begonnen hatte: mit großartigen Umsetzungen, in diesem Fall *Out Run* von U.S. Gold und *Super Hang-On* von Activision.

»DIE SCHLACHT UM DAS BESTE COVER-TAPE HATTE BEGONNEN.«

VON NULL AUF 88



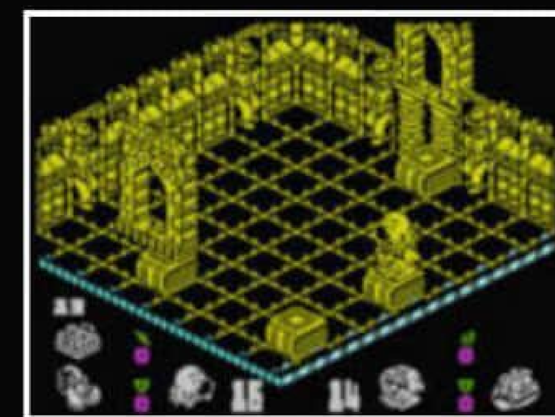
Dass er seine Computersparte an Amstrad verkaufen musste, war ein herber Rückschlag für Clive Sinclair, doch kurz darauf meldete sich der erfinderische Ingenieur mit einer neuen Firma und einem neuen Gerät zurück. Der Z88 war der Versuch eines tragbaren Computers – doch auch diesem war, wie zuvor dem Pandora, kein glückliches Schicksal beschieden. Und *Knight Lore* lief auch nicht darauf.



» **[ZX Spectrum] *Bubble Bobble* war einer der vielen Automatenports dieses Jahres.**

WICHTIGE SPIELE

HEAD OVER HEELS



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	JON RITMAN & BERNIE DRUMMOND
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (YOUR SINCLAIR)

Ultimate hatte mit *Knight Lore* und *Alien 8* das Genre der isometrischen Action-Adventures erfunden. Doch es waren Ritman und Drummond, die es perfektionierten. Gab es je ein umfangreicheres und besser durchdachtes Spiel auf dem Spectrum als *Head Over Heels*?

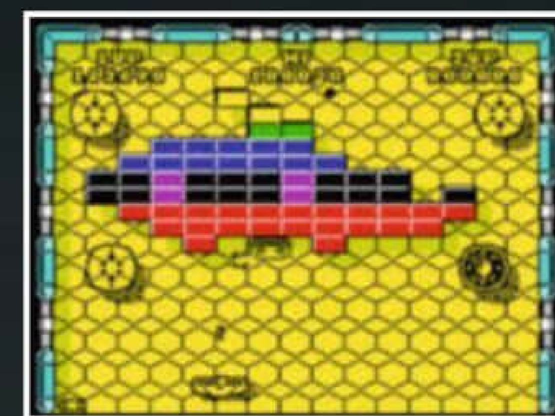
DRILLER



PUBLISHER:	INCENTIVE SOFTWARE
ENTWICKLER:	INCENTIVE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	97% (CRASH)

Eine frei erkundbare 3D-Welt aus gefüllten Polygonen? *Driller* und sein „Freescape"-System boten genau das. Die Steuerung war zwar fummelig und die Nachfolger die besseren Spiele, doch die Bedeutung des Originals kann kaum überschätzt werden.

BATTY



PUBLISHER:	ELITE SYSTEMS
ENTWICKLER:	MARK BETTERIDGE
HÖCHSTE WERTUNG:	85% (CRASH)

Warum wurde *Batty* auf einem Cover-Tape verschenkt? Es war ein Klon von *Arkanoid*, aber besser als die beiden offiziellen Umsetzungen von Ocean! Wir wissen es nicht, aber für die Leser der *Your Sinclair* war es eine großartige Dreingabe.

EXOLON



PUBLISHER:	HEWSON CONSULTANTS
ENTWICKLER:	RAFFAELE CECCO
HÖCHSTE WERTUNG:	10/10 (SINCLAIR USER)

Viele Entwickler reduzierten die Anzahl der Farben auf dem Bildschirm aus technischen Gründen – nicht so Raffaele Cecco. *Exolon* war sein ZX-Meisterwerk. Es bot riesige Sprites, viel Action und vor allem viele bunte Farben.

OUT RUN



PUBLISHER:	U.S. GOLD
ENTWICKLER:	PROBE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	8/10 (YOUR SINCLAIR)

Dieses Rennspiel war zwar nicht das beste des Jahres, aber das größte. U.S. Gold brachte es fertig, die Optik des Originals nachzuahmen und zudem die Spieler zu überzeugen, es sich zu kaufen. Erst dann merkten sie, dass sich die Portierung längst nicht so gut spielte wie der Automat.



» [ZX Spectrum] ***Double Dragon*** **wurde im Weihnachtsgeschäft nur von Oceans** ***RoboCop*** **übertroffen.**

1988

Nach einem soliden, portierungsreichen 1987 war 1988 das Jahr, in dem Ocean seine Publisher-Verfolger endgültig hinter sich ließ. Mit dem Vorjahres-Hit *Out Run* belegte die Firma aus Manchester länger den ersten Platz in den Charts als jeder andere Publisher.

Platoon, *Target: Renegade* und *Daley Thomson's Olympic Challenge* wurden ebenfalls Nummer-1-Hits, während *Combat School*, *Match Day II*, *Where Time Stood Still* und *Operation Wolf* immerhin lange in den Top 10 weilten. Wie die Titel deutlich zeigen, die wir für dieses Jahr ausgewählt haben, ging es aber nicht nur um die Verkaufszahlen – Ocean hatte auch ohne diese ein paar erstklassige Kracher im Angebot. Sogar die Lizenztitel stachen heraus: Man vergleiche nur das ausgefeilte *Platoon* mit dem platten *Predator* von Activision.

Ocean und andere Publisher begannen, sich die Cover-Tapes stärker zunutze zu machen. Wenn ein Testbericht die potenziellen Kunden nicht überzeugte, warum nicht eine Demo mit einem Probelevel beilegen? Als Gegenleistung dafür, eine Demo beizulegen, bekamen die Magazine oft eine ältere Vollversion dazu. Die Cover-Tapes beeinträchtigten die Qualität des zugehörigen Magazins nicht spürbar, und die Leser bekamen was zu spielen.

Währenddessen verkauften sich die neuen Amstrad-Computer prächtig, vor allem der +2. Es gab diverse Berichte in der Presse, dass Amstrad eine Supermaschine namens +4 plane – diese stellte sich dann aber als Spectrum +2A heraus, der ein kostenreduzierter +2 mit Unterstützung für ein externes Diskettenlaufwerk war. Außerdem kam der Sinclair PC-200, ein PC-Klon, den niemand erwartet hatte und den auch niemand kaufen wollte.

Die Schlacht um das Spiel des Jahres entbrannte heißer denn je. Als Favoriten galten lange *Operation Wolf*, *After Burner* oder *Double Dragon*, bevor *RoboCop* das Rennen machte und damit Oceans Siegessträhne aufrechthielt. ▶

» DIE SCHLACHT UM DAS SPIEL DES JAHRES ENTBRANNTE HEISSER DENN JE. «

EIN PIRANHA ERTRINKT

■ Im Grunde war zu dieser Zeit das Veröffentlichen von Lizenztiteln der Schlüssel zum Verkaufserfolg – nur nicht für Piranha, ein Label des Publishers Macmillan. Unter der Piranha-Flagge erschienen hervorragende Portierungen wie *The Trap Door*, *Nosferatu* und *The Colour of Magic*. Die Wertungen waren gut, doch die Verkaufszahlen so schlecht, dass Macmillan dem Label nach nur 24 Monaten den Stecker zog.



WICHTIGE SPIELE

TARGET: RENEGADE



PUBLISHER:	IMAGINE SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	92 % (YOUR SINCLAIR)

■ Da sich Ocean die Lizenz für *Double Dragon* nicht sichern konnte, brachte der Publisher einfach einen Klon der Erfolgsformel heraus und ergänzte ihn um weitere Waffen und einen Koop-Modus. Das Ergebnis ließ *Double Dragon* ziemlich alt aussehen.

KIKSTART 2



PUBLISHER:	MASTERTRONIC
ENTWICKLER:	ICON DESIGN
HÖCHSTE WERTUNG:	8/10 (SINCLAIR USER)

■ *Kikstart 2* war mit über 130.000 Exemplaren die meistverkaufte Eigenentwicklung von Mastertronic. Das Geheimnis des Erfolgs – trotz fehlendem Sound – war der spaßige Zweispielermodus sowie der eingebaute Strecken-Designer.

WHERE TIME STOOD STILL



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	DENTON DESIGNS
HÖCHSTE WERTUNG:	96 % (SINCLAIR USER)

■ Viele Titel boten 128K-Verbesserungen, liefen aber trotzdem unter 48K. Dieser Blockbuster wurde exklusiv für 128 KB Speicher entwickelt und bot ein so weitläufiges Abenteuer, dass sich Käufer der besseren Maschine endlich mal gut fühlen konnten.

R-TYPE



PUBLISHER:	ACTIVISION
ENTWICKLER:	CATALYST CODERS
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (C&VG)

■ Irgendwie schaffte es der Programmierer Bob Pape, Irems Automatenspektakel mit all seinen riesigen Bossen in den Speccy hineinzuzwängen. So entstand nicht nur eines der besten Ballerspiele, sondern einer der besten Spectrum-Titel überhaupt.

ROBOCOP



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	95 % (C&VG)

■ Wenn man nach den Verkaufszahlen geht, müsste jeder Spectrum-Besitzer ungefähr acht Exemplare dieses Titels gekauft haben, so erfolgreich war er. Scherz beiseite: Die Kombination einer wertvollen Lizenz mit einem sehr guten Spiel funktionierte großartig.

1989

Anfang 1989 dominierte die Filmumsetzung *RoboCop* von Ocean immer noch klar die Spectrum-Szene. Gerade weil der Film erst lange nach seinem Erscheinen erfolgreich wurde, konnte Ocean sich auf die Fahnen schreiben, das Potenzial des SF-Krachers von Paul Verhoeven frühzeitig erkannt und in ein herausragendes Spiel umgesetzt zu haben.

Abseits der Software kündigte Miles Gordon Technology (MGT), ein Hersteller von Spectrum-Peripherie, einen 8-Bit-Superrechner an, der SAM Coupé heißen sollte. Mit gigantischen 256 KB Hauptspeicher, Sechskanal-Sound und einem modifizierten Z80-Prozessor schien er ein klarer Schritt nach vorn – vor allem für Spectrum-Besitzer, da er einen 48K-Modus bot, unter dem die meisten Spectrum-Titel liefen.

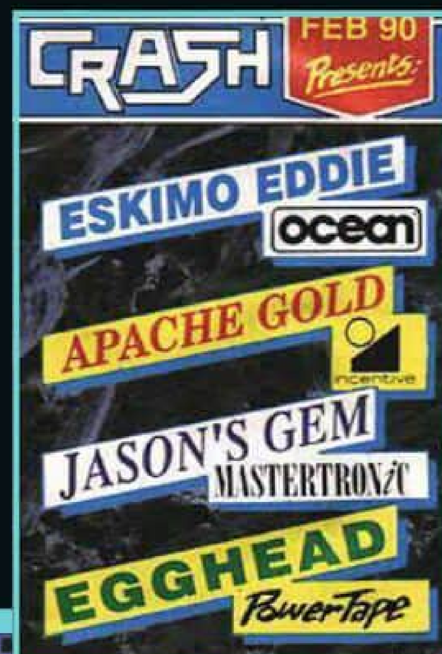
Im weiteren Jahresverlauf dominierten die üblichen Automaten-Portierungen und Lizenztitel die Spectrum-Szene, von einigen wenigen Originalen abgesehen. Während die Spiele- und Demobeilagen weiter auf dem Vormarsch waren, erlebte das beliebte Magazin *Crash* einen ebensolchen und wurde von vormals 90 auf magere 34 Seiten zusammengestrichen.

Auch Amstrad, der Inhaber der Marke Spectrum, ging durch ein schmerzhaftes Jahr. Während 16-Bit-Rechner wie der Atari ST ihr Revier abzustecken begannen, litt die letzte Spectrum-Version mit Kassettenlaufwerk, der +2A, an Kompatibilitätsproblemen. Auch die neue Farbe des Gehäuses (schwarz statt grau beim +2) verärgerte viele Kunden, da sie auf der Packung nicht zu erkennen war.

Außerdem veränderte sich der Kundenkreis des Spectrum: Die mittlerweile etwas älteren Erstbesitzer wechselten zum ST oder Amiga und überließen die alte Kiste ihren jüngeren Geschwistern. Die Publisher folgten diesem Trend mit Budget-Titeln und Spielen, die auf Cartoons für Kindern basierten. Dadurch und durch die zahllosen Spiele, die auf den Cover-Tapes zu haben waren, wurde es für ältere Spieler immer schwerer, noch gute, anspruchsvolle Neuware zu finden.

KRIEG DER COVER-TAPES

Das Ringen der drei großen britischen Spectrum-Hefte um die besten Demos und Vollversionen erreichte 1989 seinen Höhepunkt. Wie auch bei den heutigen Kinderzeitschriften mit ihren Gimmicks würdigte der damalige Nachwuchs das eigentliche Heft kaum mehr eines Blickes, sobald die Kassette vom Cover gerissen war. Die *Crash* trug dem Rechnung und reduzierte ihren Umfang beträchtlich.



WICHTIGE SPIELE

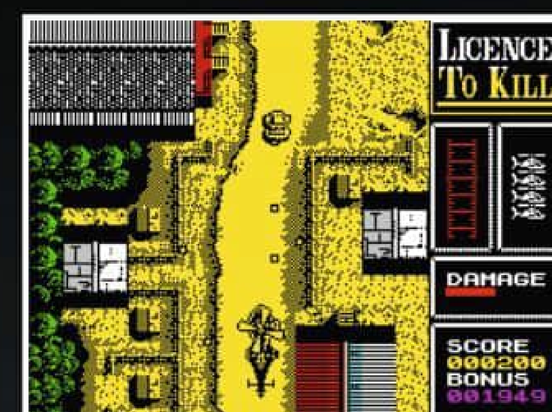
MYTH: HISTORY IN THE MAKING



PUBLISHER:	SYSTEM 3 SOFTWARE
ENTWICKLER:	NEIL DODWELL & DAVID DEW
HÖCHSTE WERTUNG:	96 % (CRASH)

System 3 gestaltete jede Version von *Myth* speziell für die jeweilige Plattform, sodass Spectrum-Fans eine ganz andere Reise durch die Welt der Mythologie und das schicke Abenteuer unternehmen konnten.

LICENCE TO KILL



PUBLISHER:	DOMARK SOFTWARE
ENTWICKLER:	QUIXEL
HÖCHSTE WERTUNG:	80 % (CRASH)

Bis zu diesem Titel hatten *James Bond*-Versoftungen typischerweise keinen guten Ruf. Dank *Licence to Kill* konnten Spectrum-Besitzer nun endlich stilvoll Spaß mit Helikoptern, Panzern und anderen Agenten-Spielzeugen haben.

RICK DANGEROUS



PUBLISHER:	FIREBIRD
ENTWICKLER:	DAVID PRIDMORE
HÖCHSTE WERTUNG:	87 % (C&VG)

Mit seiner überdimensionalen Schachtel und dem Hochglanzschuber war *Rick Dangerous* im Laden ein echter Hingucker. Das Spiel wurde zwar für seine Trial-and-Error-Spielmechanik kritisiert, dennoch war es einer der größten Titel des Jahres 1989.

RENEGADE III: THE FINAL CHAPTER



PUBLISHER:	IMAGINE SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	91 % (CRASH)

Nur wenige Spiele spiegelten die Verjüngung der Zielgruppe des Spectrum so gut wider wie dieser dritte Teil der beliebten Reihe. Ihr spielt nun plötzlich einen Helden, der durch die Zeit reisen und gegen Dinos und Höhlenmenschen antreten muss.

FANTASY WORLD DIZZY



PUBLISHER:	CODEMASTERS
ENTWICKLER:	THE OLIVER TWINS & NEIL ADAMSON
HÖCHSTE WERTUNG:	94 % (CRASH)

Mit der serientypisch niedlichen Grafik sowie Rätseln, die gerade noch fair bleiben, schlug diesem dritten *Dizzy*-Spiel von allen Seiten großes Lob entgegen. Bis heute gilt es als eines der besten der gesamten Serie.



»DA VIELE ERSTBESITZER ZUM ST ODER AMIGA WECHSELTEN, BLIEB DER 48K DEN JÜNGEREN GESCHWISTERN.«

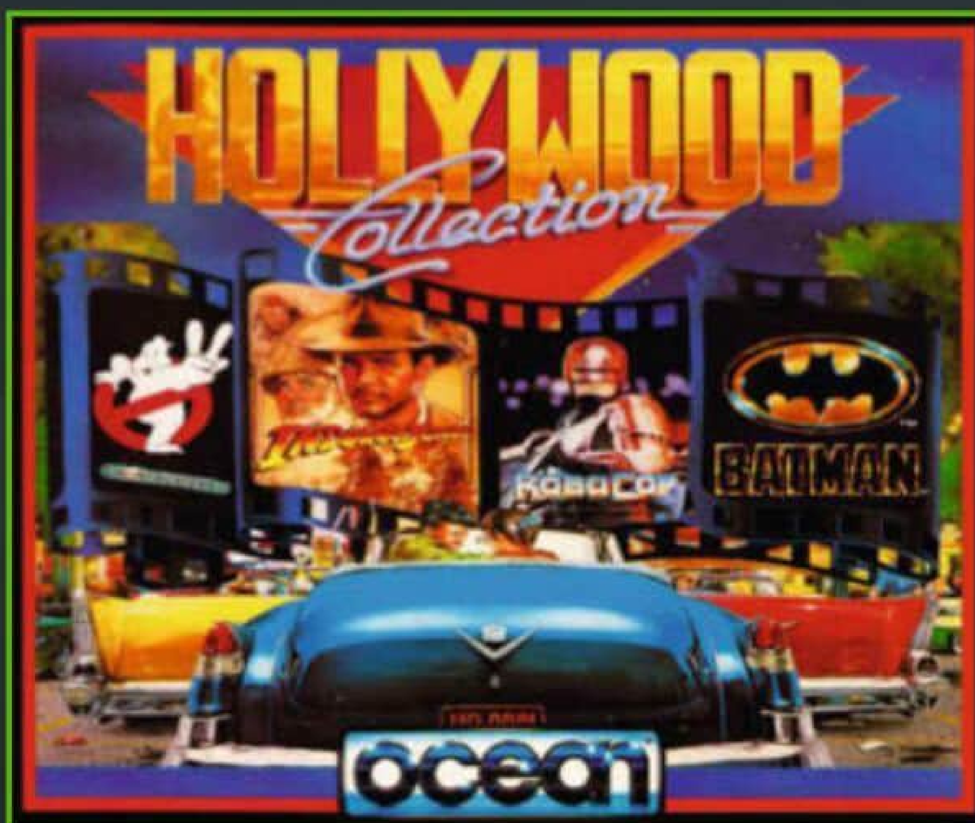
1990

Während 1990 keine weiteren Spectrum-Modelle mehr in der Mache waren, erschien im Februar endlich der SAM Coupé. Der Rechner von MGT stellte zwar eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Speccy dar, konnte aber mit den inzwischen etablierten Konkurrenten Atari ST und Commodore Amiga nicht mithalten. Daher verschwand der SAM trotz Abwärtskompatibilität schnell wieder. Und auch sein Hersteller MGT.

Bei den Spielen dominierten weiterhin Automatenumsetzungen – mit einigen wichtigen Ausnahmen wie *Midnight Resistance* oder *Rainbow Islands*, beide von Ocean. Da Amstrad seine bereits existierenden Geräte unters Volk bringen wollte, kündigte die Firma 1990 die Plus-Reihe an, während sie die Produktion des ZX Spectrum +3 klammheimlich einstellte. Weiterproduziert wurde nur der +2 (beziehungsweise +2A), also das schlechtere Gerät ohne Disk-Laufwerk.

Im gleichen Jahr brachte Codemasters die allererste Spectrum-Compilation auf CD-ROM heraus. Sie enthielt 30 Spiele und konnte superschnelle Ladezeiten aufweisen – wenn man es denn schaffte, den Computer an einen CD-Player anzuschließen.

Vor allem zum Weihnachtsgeschäft kamen viele Compilations heraus, fast alle davon noch auf Kassetten. Ihre Schachteln muteten wie die von Pralinen an, das sollte Eltern suggerieren: „Kauf mich als Geschenk". Ocean veröffentlichte etwa die *Hollywood Collection* mit Titeln wie *RoboCop*, *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Ghostbusters II* und *Batman*. Doch die Vielzahl an Spielen, die über die Cover-Tapes unters Volk gebracht wurden, hatten den Markt bereits weitgehend gesättigt. Als Ocean verkündete, künftig nur noch Titel für den Spectrum 128K produzieren zu wollen, läutete das keine neue Ära ein, sondern klang wie Totenglocken für die bestehende. ▶

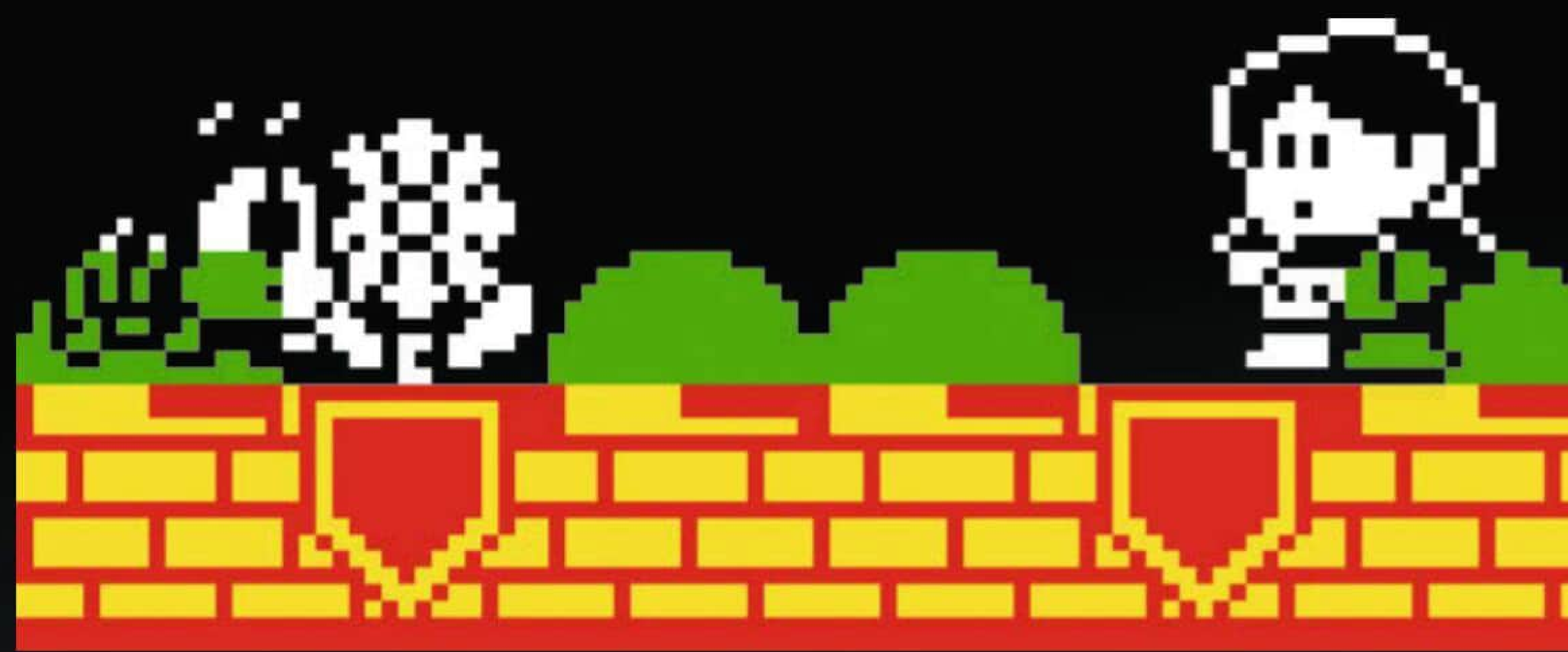


» Zu Weihnachten dominieren Compilations das Geschäft.

DAS ENDE DES +3

■ Im November 1990 vermeldete das Magazin *Crash*: „Der Spectrum +3 ist tot." Der diskettenbasierte Computer, den laut Artikel 15 % aller Spectrum-Besitzer ihr Eigen nannten, wurde von Amstrad still und heimlich aufgegeben, sodass nur noch der +2 die Fahne hochhielt. Der Hauptgrund dafür schien die bevorstehende Veröffentlichung des Amstrad CPC 6128 (in Deutschland: Schneider CPC 6128) zu sein, auch wenn dessen potenzielle Kunden wohl ohnehin nicht zum +2 gegriffen hätten.





»BEI DEN SPIELEN DOMINIERTEN WEITERHIN AUTOMATENUMSETZUNGEN.«

WICHTIGE SPIELE

LORDS OF CHAOS



PUBLISHER:	BLADE SOFTWARE
ENTWICKLER:	JULIAN GOLLOP
HÖCHSTE WERTUNG:	90 % (YOUR SINCLAIR)

■ Von Julian Gollop stammten bereits die Taktikspiele *Rebelstar* und *Laser Squad* inklusive deren Fortsetzungen. 1990 brachte er dann den Nachfolger zu seinem komplexen Strategiehit *Chaos* von 1985 und ließ zauberstarrende Magier aufeinander los.

MIDNIGHT RESISTANCE



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	SPECIAL FX
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (CRASH)

■ Jim Bagley hatte bereits erste Erfahrungen mit seinem Automatenport *Cabal* gesammelt und lieferte nun mit dieser originalgetreuen Data-East-Umsetzung sein Meisterwerk ab. *Midnight Resistance* half den Fans über das Spectrum-Sommerloch 1990 hinweg.

EARTH SHAKER



PUBLISHER:	YOUR SINCLAIR
ENTWICKLER:	MICHAEL BATTY
HÖCHSTE WERTUNG:	83 % (BIT)

■ *Earth Shaker* lag exklusiv einer Ausgabe von *Your Sinclair* bei und verdankt viele seiner Ideen dem altehrwürdigen *Boulder Dash*. Dank seiner farbenfrohen Grafik und der fordernden Rätsel eine echte Perle unter den Cover-Tapes!

RAINBOW ISLANDS



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	GRAFTGOLD
HÖCHSTE WERTUNG:	95 % (C&VG)

■ Das Studio Graftgold hatte früher für Hewson entwickelt und brachte nun diesen Nachfolgetitel von Taitos *Bubble Bobble* für den Spectrum heraus. Mit seinem schrulligen Charme war *Rainbow Islands* im Frühjahr 1990 ein großer Erfolg.

SIM CITY



PUBLISHER:	INFOGRAMES
ENTWICKLER:	PROBE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (YOUR SINCLAIR)

■ Es ist schwer zu glauben, dass der Städtebauklassiker seinen Weg auch auf den Spectrum fand, aber dank des Programmierers Anthony Hartley und des Grafikers Simon Butler gelang genau dies. Es zeigte, dass es durchaus einen Markt für komplexe Titel gab.

1991+



Die Preise für 16-Bit-Computer fielen so stark, dass man 1991 einen Atari ST oder einen Amiga für gut 300 Pfund bekam. So wurden die beiden Geräte auch für upgradewillige Spectrum-Nutzer:innen interessant. Die Alternative wäre der CPC Plus von Amstrad/Schneider gewesen, doch wer wollte sich in den 90ern noch einen neuen 8-Bit-Computer kaufen? Nur Ahnungslose …

Diejenigen, die noch einen Spectrum besaßen, wurden mit ordentlichen Umsetzungen von populären 16-Bit-Titeln wie *Lemmings*, *North & South* und *Space Crusade* belohnt. Auch die neueren Automaten wurden portiert, doch Hardware-hungrige Blockbuster wie *Final Fight* oder *Street Fighter II* waren mindestens eine Nummer zu groß für den Spectrum. Im April 1992 verkündete Amstrad, nach zehn Jahren und fünf Millionen verkauften Geräten, die Einstellung der Spectrum-Produktion.

Bald darauf kündigten auch Publisher wie U.S. Gold, Ocean, Domark und Elite dem Speccy die Gefolgschaft auf, während die Indie- und die Budget-Szenen weiterhin florierten. In der vorletzten Ausgabe der *Your Sinclair,* die im Juli 1993 erschien, wurde allerdings ein Thema besprochen, das für viele Speccy-Fans sehr spannend gewesen sein dürfte: Emulatoren. Im entsprechenden Artikel wurde derartige Software für den ST und den Amiga vorgestellt und eine Liste mit Bezugsadressen (per Post und sogar bereits per Mailbox) abgedruckt. So war zwar das kommerzielle Leben des Spectrum zu Ende, doch die üppige Auswahl an Software lebte weiter, ob auf echter Hardware oder im Emulator.

Zum zentralen Anlaufpunkt wurde ab 1995 die Webseite *World of Spectrum*, die von Martijn van der Heide ins Leben gerufen worden war. Sie deckt nicht nur Emulatoren, sondern auch Magazine, Bücher und Originalsoftware ab. Außerdem gibt es ein Forum, auf dem weiterhin zahlreiche Demos und Indie-Spiele angeboten werden.

»DIE SOFTWARE LEBTE WEITER, OB AUF ECHTER HARDWARE ODER IM EMULATOR.«



» [ZX Spectrum] Budget-Publisher wie Codemasters unterstützten den Spectrum bis in die 90er.

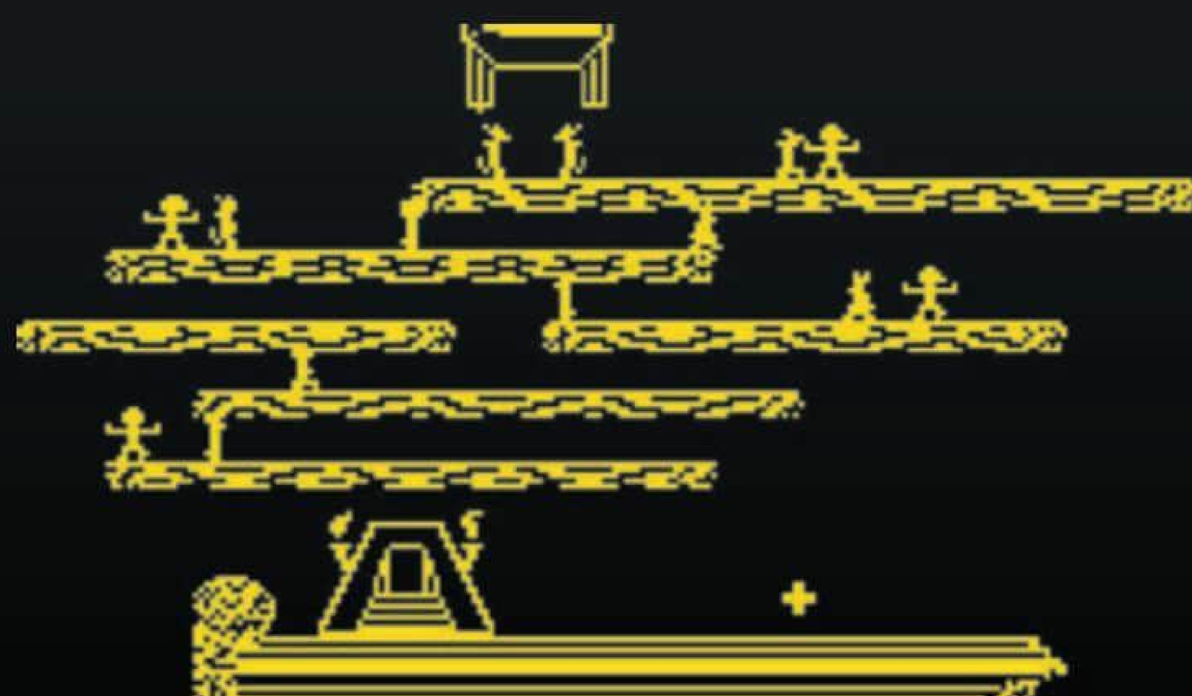


» [ZX Spectrum] Der letzte Titel von Ocean war – natürlich – eine Filmlizenz: *The Addams Family.*

IM OSTEN NOCH NEUES

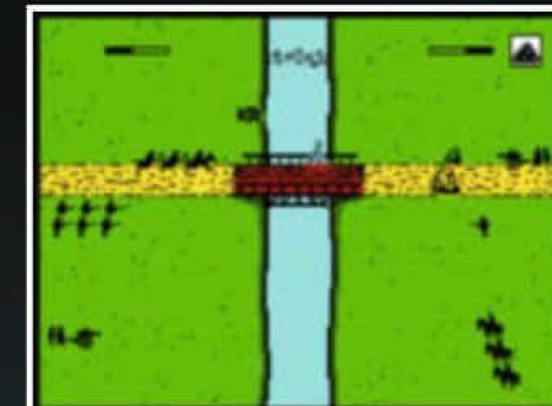
Der Spectrum (und seine inoffiziellen Klone) waren besonders im ehemaligen Ostblock äußerst beliebt. Daher gab es dort auch während der 90er Jahre noch eine hohe Nachfrage nach kommerzieller Software. Es erschienen zahlreiche *Dizzy*-Nachahmer, aber auch das Grafikadventure *Twilight* (1995, abgebildet) von Ultrasoft oder das Echtzeit-Strategiespiel *Black Raven* (1997).





WICHTIGE SPIELE

NORTH & SOUTH



PUBLISHER:	INFOGRAMES
ENTWICKLER:	NEW FRONTIER
HÖCHSTE WERTUNG:	96 % (CRASH)
JAHR:	1991

Dieser 16-Bit-Klassiker spielte sich auch auf dem Spectrum recht gut – sofern ihr die Diskettenfassung hattet. Von Kassette dauerten die Ladezeiten der einzelnen Minispiele ewig und der Zugüberfall fehlte komplett.

HEROQUEST



PUBLISHER:	GREMLIN GRAPHICS
ENTWICKLER:	GREMLIN GRAPHICS
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (CRASH)
JAHR:	1991

Mit diesem Rollenspiel, das auf der 16-Bit-Version basierte (die ihrerseits auf dem beliebten Brettspiel fußte), konntet ihr Stunden um Stunden verbringen. Auch die Erweiterung *Return of the Witch Lord* fand ihren Weg auf den Spectrum.

SMASH TV



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	PROBE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	97 % (CRASH)
JAHR:	1991

Diese letzte große Veröffentlichung von Ocean war mit ihren riesigen Sprites, der Farbenpracht und pausenloser Action eine tolle Umsetzung des von Eugene Jarvis und Mark Turmell entwickelten Williams-Automaten.

LEMMINGS



PUBLISHER:	PSYGNOSIS
ENTWICKLER:	PSYGNOSIS
HÖCHSTE WERTUNG:	91 % (YOUR SINCLAIR)
JAHR:	1991

Als eines der bekanntesten und niedlichsten Puzzlespiele aller Zeiten wurde *Lemmings* vom Amiga auf nahezu jede erdenkliche Plattform konvertiert – so auch auf den Spectrum, wenn auch in Monochrom und ohne Mausunterstützung.

PRINCE OF PERSIA



PUBLISHER:	MAGIC SOFT
ENTWICKLER:	REVELATION
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	1996

Eigentlich wurde *Prince of Persia* bereits 1993 vom gleichen Team programmiert, das auch den beeindruckenden Port für den SAM Coupé verantwortete. Allerdings dauerte es drei Jahre, bis sich ein Publisher (in Russland) fand.

»DIE GRÖSSTE NACHRICHT DER LETZTEN JAHRE WAR FREILICH DER SPECTRUM NEXT.«



2000+

Die frühen Nullerjahre waren magere Zeiten für den Spectrum, in denen nur wenige erwähnenswerte Spiele erschienen. Die besten waren die in Russland entwickelten *Existenz* (2000), *Abe's Mission: Escape* (2002) und *Fire 'n Ice* (2003).

Im Heimatland des Spectrum hielt Programmierer Jonathan Cauldwell die Fahne hoch, dessen Spiele bereits auf zahlreichen Cover-Tapes zu finden gewesen waren. Er brachte mit *Egghead In Space* (2002), *Fun Park* (2004) und *GamesX* (2006) drei großartige neue Indie-Titel heraus. Ebenfalls aus Großbritannien stammt Bob Smith, der *Stranded* (2005), *Farmer Jack* (2006) sowie *splATTR* (2008) programmierte. Die meisten von Jonathans und Bobs Titeln erschienen sogar noch physisch bei Cronosoft.

Die vielleicht interessanteste Arbeit von Jonathan ist der *Arcade Game Designer*. Mit dem 2008 erschienenen Tool kann man Spiele selbst bauen, ebenso wie mit dem neueren *La Churrera* der spanischen Mojon-Zwillinge. Beide Projekte beflügelten die Indie-Szene, während andernorts Programmierer ihre Assembler-Künste nutzten, um Spieler in die 80er zurückzuversetzen. Besonders wollen wir hier die Nirvana-Engine von Einar Saukas hervorheben, die bis zu acht Farben pro Block darstellen kann statt der üblichen zwei und auf der Titel wie *Dreamwalker* (2014), *Stormfinch* (2015) und *Snake Escape* (2016) basieren.

Die größte Nachricht der letzten Jahre war freilich der Spectrum Next. Das über Kickstarter finanzierte Gerät ist eine echte Weiterentwicklung des Spectrum, wobei die frühere Hard- und Software weiterhin unterstützt wird, aber neue Grafik- und Soundoptionen hinzugefügt wurden. So bekamen die Fans am Ende doch noch ihren heiß ersehnten „Super Spectrum" – auch wenn sie über 30 Jahre darauf warten mussten.

Das Team des Next verpflichtete sogar Rick Dickinson, der damals für Sinclair die Bauteile für sämtliche Spectrum-Modelle entwarf. Leider verstarb Rick im April 2018 – und dreieinhalb Jahre später auch Sir Clive Sinclair selbst. Beides waren sehr schmerzliche Verluste für die Speccy-Gemeinde. Wir sind sicher: Sir Sinclair wäre stolz auf das Erbe seines 40 Jahren alten Computers – auch wenn er vermutlich nicht lange darüber nachgedacht, sondern sich direkt seinem nächsten Projekt zugewendet hätte. *

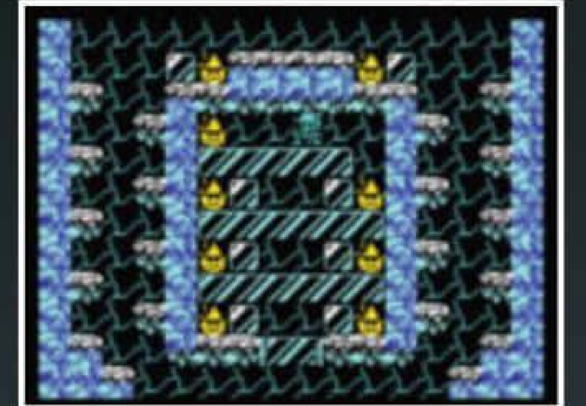
ALS DER SPECTRUM 30 WURDE



■ Im April 2012 trafen sich Fans aus ganz Europa in Cambridge, um den 30. Geburtstag des Spectrum zu feiern. Sie konnten dort das alte Sinclair-Gebäude besichtigen, sich die Spectrum-Ode *Hey Hey 16K* von MJ Hibbert live anhören und natürlich Prominente treffen, darunter Rick Dickinson (Erfinder der legendären Gummitastatur) und Kevin Toms (Schöpfer des *Football Manager*).

WICHTIGE SPIELE

FIRE 'N ICE



PUBLISHER:	N-DISCOVERY
ENTWICKLER:	N-DISCOVERY
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2003

■ Diese Fortsetzung zu *Solomon's Key* wurde 2003 auf den Spectrum konvertiert und war einer der ersten Titel, die die Aufmerksamkeit auf die Indie-Szene lenkten. Die Präsentation und die Spielmechanik sind durchweg hervorragend.

SPECCY BROS



PUBLISHER:	CLIMACUS
ENTWICKLER:	CLIMACUS
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2012

■ Bereits 1991 gab es die Ankündigung, dass *Snow Bros* von Toaplan für den Spectrum umgesetzt werden sollte. Das geschah zwar nie, aber 2012 tauchte dieser vergleichbare Indie-Titel auf, der mehr Spaß brachte als eine echte Schneeballschlacht.

METAL MAN REMIXED



PUBLISHER:	OLEG ORIGIN
ENTWICKLER:	OLEG ORIGIN
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2015

■ Dieses beeindruckende Ballerspiel ist eines der technisch fortschrittlichsten und visuell fesselndsten Spiele, die es je für den Spectrum gab. In einem Paralleluniversum hätte Ocean dieses Spiel vielleicht als „RoboCop 8" veröffentlicht.

CASTLEVANIA: SPECTRAL INTERLUDE



PUBLISHER:	REWIND TEAM
ENTWICKLER:	REWIND TEAM
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2015

■ Ein *Castlevania* auf dem Spectrum klingt weit hergeholt, doch 2015 erschien dieser verblüffende (natürlich aber nicht offizielle) Indie-Titel mit über 150 Abschnitten und zehn Gegnertypen, denen ihr mit der Peitsche zu Leibe rücken könnt.

WONDERFUL DIZZY



PUBLISHER:	TEAM YOLKFOLK
ENTWICKLER:	TEAM YOLKFOLK
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2020

■ Als erster neuer Titel der Oliver-Zwillinge seit 28 Jahren entstand *Wonderful Dizzy* als Stretch Goal der Kickstarter-Kampagne zum Spectrum Next. Falls ihr *Dizzy* bisher verpasst habt, wird euch diese Version ganz bestimmt überzeugen!

Nach dem C64 und dem VC-20 erwecken die britischen Emulator-Experten von Retro Games Limited nun den Amiga als modernen Minicomputer wieder zum Leben. Funktioniert die Schrumpfkur, oder wird hier nur mit Nostalgie Kasse gemacht? Wir haben die putzige Neuauflage getestet.

Von Rüdiger Steidle



AMIGA 500 IM SPIELZEUG-FORMAT

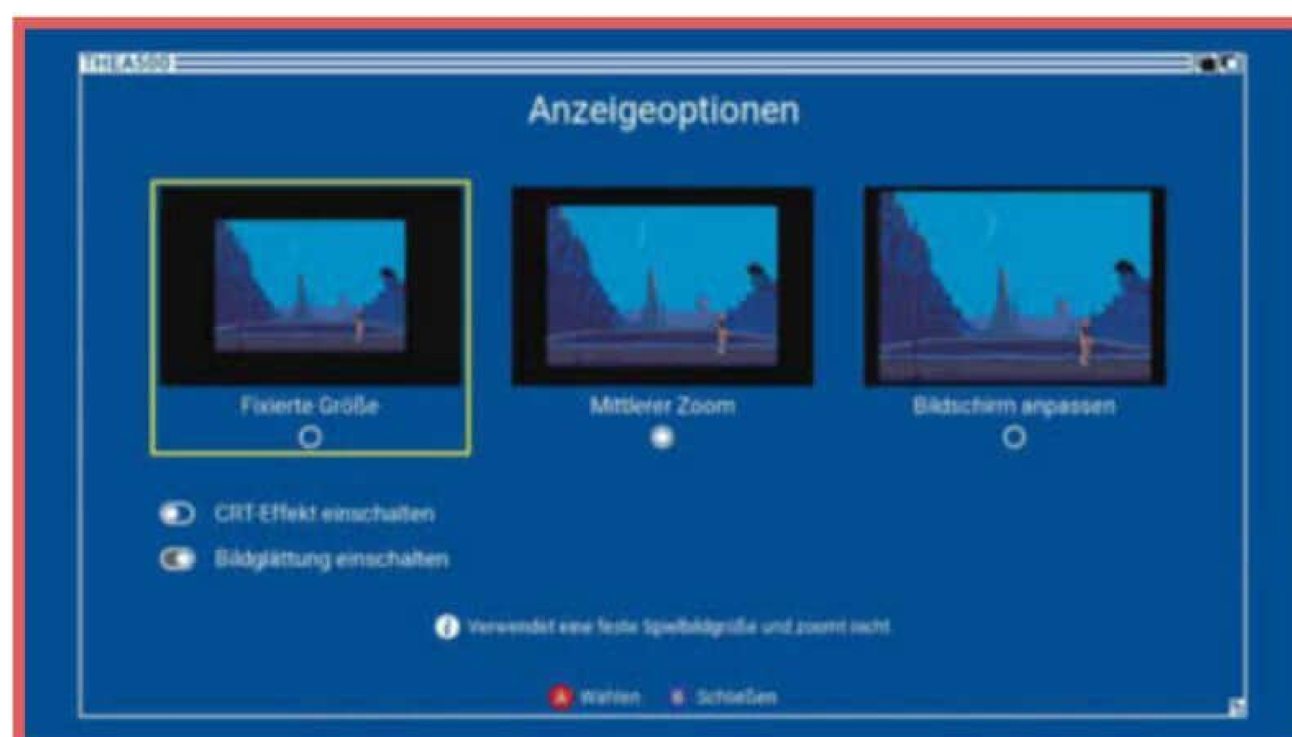
THEA500 MINI

Ich muss gestehen, ich weiß nicht, ob ich der Richtige bin, um zu beurteilen, ob die miniaturisierte Wiedergeburt dem legendären Original das Wasser reichen kann – denn ich hatte nie einen Amiga. Also damals zumindest. Heute horte ich gleich mehrere dieser gilbenden Oldtimer.

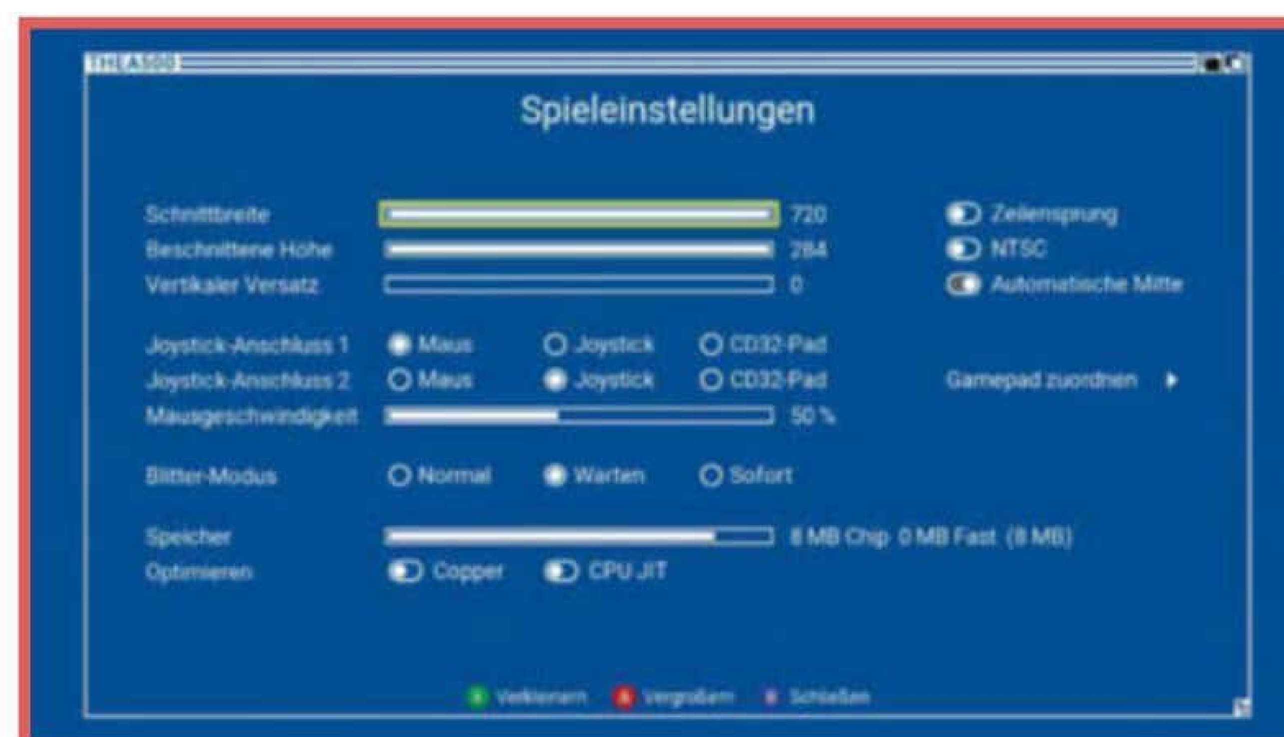
Und das liegt daran, dass mich als Kind in den 80er Jahren praktisch nichts so beeindruckt hat wie Commodores legendärer Heimcomputer. Nicht die albernen Neue-Deutsche-Welle-Lieder, nicht die Starfighter mit ihren tollkühnen Manövern über unseren Häuserdächern, nicht die Explosion des Spaceshuttles Challenger in der Tagesschau – nein, der gähnend-beige Amiga 500 mit dem Monitor 1084S und dem Competition-Pro-Joystick im „Arbeitszimmer" (lies: Daddelhöhle) meines besten Freundes Mark. *Populous, The Great Giana Sisters, Gunship* und andere Klassiker sind maßgeblich verantwortlich dafür, dass ich mich rund zehn Jahre später, nach dem Abitur, beim brandneuen Magazin *GameStar* beworben habe und heute diese Zeilen in *Retro Gamer* schreibe. Der Kontakt mit dem Amiga war für mich wie für viele andere damals der Beginn einer großen Liebe.

Und genau wegen solcher wohliger Erinnerungen lässt Retro Games Limited heute für Menschen wie mich die Vergangenheit wieder lebendig werden. Die Briten gelten als Experten für bezahlbare Klassiker-Neuauflagen, seit sie den drolligen THEC64 Mini und später die Vollformat-Version des wiedergeborenen Brotkastens veröffentlicht haben.

Genau wie seine Vorgänger ist auch der THEA500 Mini, wie der aus Copyright-Gründen etwas sperrige volle Name des wenig mehr als handgroßen Nachbaus lautet, im Innersten seines Wesens nur ein moderner Einplatinencomputer mit ARM-Prozessor (Allwinner H6 V200 mit Mali T-720), der sich mit Hilfe eines Emulators (Amiberry) als Vertreter der Homecomputing-Ära ausgibt – um gleich einen populären Kritikpunkt von Retro-Szenekritikern vorwegzunehmen.



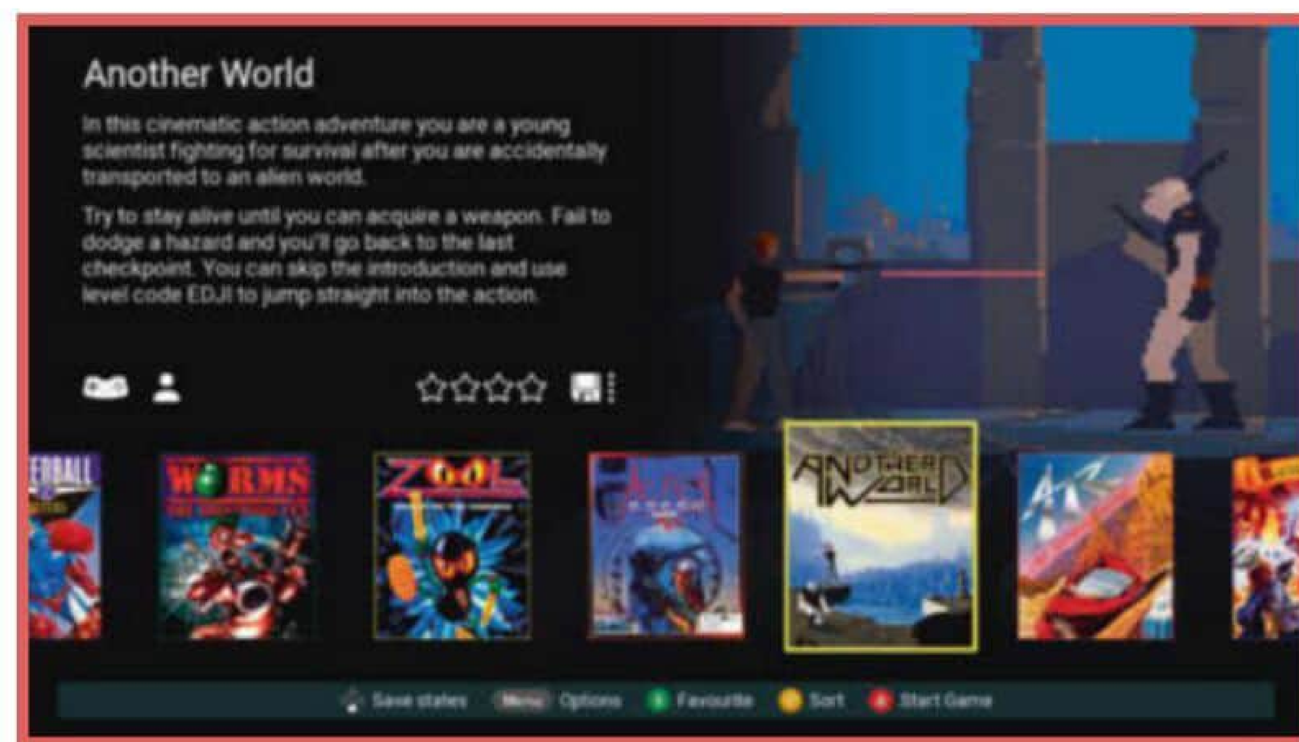
» Die drei Darstellungsoptionen des Emulators: „Fixierte Größe" ist am nächsten am Original, lässt allerdings große Teile des 720p-Bilds schwarz.



» Die erweiterten Spieloptionen erlauben Feineinstellungen und (besonders nützlich) die freie Belegung angeschlossener Controller.

» Für jeden Titel lassen sich bis zu vier Savegames anlegen, von denen aus das Spiel jederzeit wieder fortgesetzt werden kann.





» Für alle mitgelieferten Games gibt es kurze Beschreibungen und Screenshots. Kurzanleitungen und Tipps finden sich auf der Website von Retro Games Ltd.



» Der THEA500 Mini im Größenvergleich mit einer Dreieinhalb-Zoll-Diskette (natürlich die besten von Boeder!).

Ja, das ist nur ein Emulator, aber ein richtig guter, der im Gegensatz zu WinUAE und Konsorten vom Anwender keinerlei Vorkenntnisse verlangt, in einem niedlichen Gehäuse steckt und gleich das passende Zubehör in Form eines Gamepads, einer Maus und HDMI-Kabels mitbringt (alles auch separat erhältlich). Und genau das Äußere und der Lieferumfang sind es auch, die demonstrieren, wie viel Liebe zum Detail und zum Vorbild die Macher in die Neuauflage gesteckt haben.

Die Außenhaut ist der des ursprünglichen Amiga 500 vorbildgetreu nachgebildet – bis hin zu Feinheiten wie den „Kühlrippen" auf der Ober- und Rückseite und dem integrierten Diskettenlaufwerk zur Rechten. Die Einschaltdiode glüht genauso rot wie die der Erstauflage, die winzigen (rein dekorativen) Tasten tragen die vertraute Beschriftung der englischen Version. Dass THEA500 inklusive einer etwas geschrumpften USB-Version der berühmt-berüchtigten Tank-Maus antritt, rechne ich den Machern wirklich hoch an. Schließlich ist der ursprünglich mechanisch, heute optisch ab-

Die Spiele des THEA500 Mini

Diese 25 Titel sind vorinstalliert. Weitere Programme lassen sich über einen USB-Stick im WHDLoad-Format nachladen. Ein paar Bonusspiele wie den Ego-Shooter *Citadel* bietet Retro Games Limited selbst auf der offiziellen Website zum Download an. Dort finden sich auch Kurzanleitungen und weitere nützliche Inhalte zu allen Titeln.

- Alien Breed 3D
- Alien Breed: Special Edition 92
- Another World
- Arcade Pool
- ATR: All Terrain Racing
- Battle Chess
- Cadaver
- California Games
- Dragon's Breath
- F-16 Combat Pilot
- Kick Off 2
- Paradroid 90
- Pinball Dreams
- Project-X: Special Edition 93
- Qwak
- Simon the Sorcerer
- Speedball 2: Brutal Deluxe
- Stunt Car Racer
- Super Cars II
- The Chaos Engine
- The Lost Patrol
- The Sentinel
- Titus the Fox
- Worms: The Director's Cut
- Zool

RÜDIGERS AMIGA-GEHEIMTIPPS

Okay, okay: „Geheim" ist vielleicht übertrieben, aber meine untenstehenden persönlichen Empfehlungen gehören zumindest nicht zu den bekanntesten Klassikern. Wenn ihr euch also an der beigelegten Spielesammlung sattgedaddelt habt, dann probiert doch mal die folgenden Titel aus.



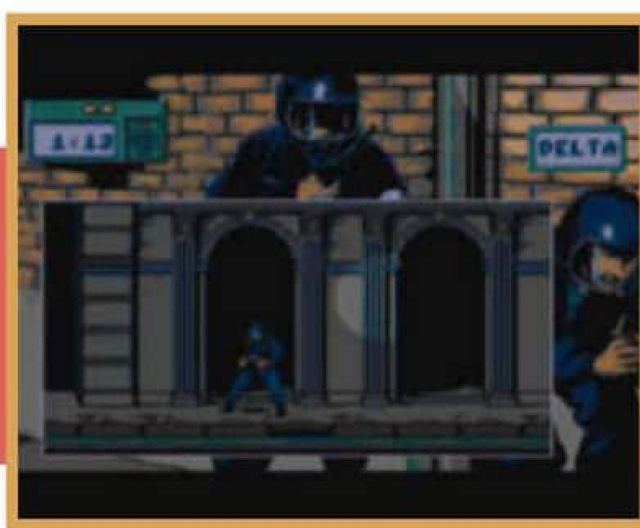
BANSHEE

■ Das Shoot-em-up von Core Design (*Tomb Raider*) ist erst sehr spät in der Amiga-Historie erschienen und war deshalb kein Verkaufsschlager. Dabei gehört es zu den absoluten Highlights des Genres – und zwar plattformübergreifend.



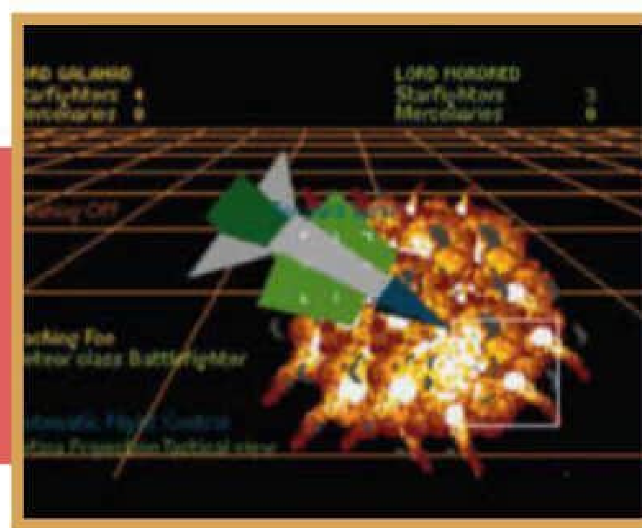
FLOOD

■ Eines der unbekanntesten Spiele von Bullfrog (*Syndicate*, *Theme Park*). Ein relativ einfacher Puzzle-Plattformer, der allerdings durch das drängende Zeitlimit und diverse Sonderfähigkeiten des grünen Helden an Spannung gewinnt.



HOSTAGES

■ Was mich an *Hostages* so fasziniert, ist die (nicht immer gelungene) Verschmelzung diverser, teils wirklich innovativer Spielelemente, inklusive Shooter-Abschnitten. *Hostages* war das *Rainbow Six Siege* der 80er!



STARLORD

■ *Starlord* ist wesentlich weniger bekannt als *Midwinter* und *Lords of Midnight*, die anderen Klassiker von Mike Singleton. Doch für mich ist das Weltraum-Strategiespiel nicht weniger faszinierend.



CEDRIC

■ Ich bin bei diesem Action-Adventure nie weit gekommen – es war mir damals einfach zu schwer. Trotzdem ist das Spiel von Neo Software für mich in vieler Hinsicht ein Amiga-Star, insbesondere durch die charakteristische Optik.



» Was dem Mini noch fehlt: Support für virtuelle Disketten (ADF) und damit auch solche charakteristischen Entpacker-Farbenspiele.

Die Amiga-Szene



Besonders in Europa gehören der Amiga und seine diversen Ableger dank ihrer damaligen Popularität, aber auch ihrer wegweisenden Architektur zu den beliebtesten Retro-Computern. Nach dem Niedergang von Commodore Mitte der 90er hat sich eine findige Hobby-Szene der Erhaltung und fortwährenden Weiterentwicklung der Plattform verschrieben. Nach wie vor erscheinen neue Software-Titel und moderne Hardware-Erweiterungen für die Originalmaschinen, allerdings war keiner der kommerziellen Weiterentwicklungen ein nennenswerter Erfolg beschieden. Der THEA500 Mini dürfte das Interesse am Amiga und seiner Geschichte wieder beleben.

tastende Nager nicht nur essenziell für viele Spiele, sondern auch für die Bedienung der Benutzeroberfläche der „Freundin". Die Workbench war für viele damalige User im Wortsinn der erste Berührungspunkt mit einem grafischen (statt textbasierten) Betriebssystem.

Mit etwas Mühe lässt sich die Werkbank auch bei der Neuauflage reaktivieren. Die mitgelieferte Maus funktioniert sogar unter Windows, Linux und dergleichen, lässt dort allerdings mangels Scroll-Wheel eine moderne Komfortfunktion vermissen – für mich eine verpasste Gelegenheit, zumal Mausräder inzwischen auch ihren Einzug in moderne Versionen von Amiga OS gefunden haben. Ich hätte das Ding zu gerne mit Adapter an einem Original verwendet! Was in der Schachtel fehlt, ist ein passendes USB-C-Netzteil (mit mindestens 1.000 Milliampere Ausgangsleistung).

Noch wichtiger ist das Gamepad, das grob dem Controller des Commodore CD32 nachempfunden ist, der vielversprechenden, aber kurzlebigen CD-Spielkonsole auf Basis des Amiga 1200. Das Pad liegt gut in der Hand, verfügt über acht Tasten sowie ein Steuerkreuz mit sauber definierten Druckpunkten und ermöglicht die Steuerung nicht nur der integrierten Spiele, sondern auch des schicken Menüsystems des THEA500 Mini. Mit der Workbench müssen sich Retro-Fans heute nämlich nicht mehr herumschlagen. Genau wie schon der C64 Mini und der Nachfolger THEVIC20 zeigt der THEA500 nach dem Einschalten ein ebenso farbenfrohes wie komfortabel zu navigierendes Hauptmenü, das schnellen Zugriff auf diverse Optionen sowie die 25 mitgelieferten Spieletitel bietet.

Mit den Richtungstasten blättere ich in der Liste, welche die Deckel der Spieleschachteln, Screenshots sowie kurze Beschreibungen der installierten Titel darstellt, begleitet von einer sphärisch-entspannenden Hintergrundmusik; mit dem Feuerknopf wird das ausgewählte Programm gestartet. Und das geht schnell! Viel, viel flotter als damals von Diskette und sogar geschmeidiger, als ich das etwa von meinem Raspberry-Emulator oder meinem hochgerüsteten Original-Amiga kenne. Das liegt unter anderem daran, dass der Mini (noch) keine Floppys emuliert, sondern Software direkt als WHDLoad-Pakete vom internen Flash-Speicher einliest.

WHDLoad kennen Commodore-Veteranen als das ungemein praktische Tool, mit dem man die seinerzeit üblicherweise auf Diskette verteilten Programme auf die Festplatte (oder heute üblicherweise eine Speicherkarte) eines Amigas installieren kann. Das minimiert nicht nur die Zugriffszeiten, sondern ist vor allem ein massiver Komfortgewinn, weil man eben nicht mehr mit zwei, drei oder noch mehr Dreieinhalb-Zoll-Disketten jonglieren muss. Davon profitiert nun auch THEA500 Mini. Einen kleinen Nachteil hat das System freilich: Es gibt nicht jedes jemals erschienene Programm als WHDLoad-Archiv und es ist wesentlich aufwendiger, eigene Original-Software von damals – soweit noch vorhanden – zu importieren. Häufiger im Internet zu finden und einfacher selbst anzufertigen sind die virtuellen Floppy-Kopien im Format ADF – aber die kann der Nachbau eben noch nicht verarbeiten. Die Macher planen aber ADF-Support nachzuliefern, wie sie mir auf Anfrage bestätigt haben.

Wie beschrieben wird der THEA500 Mini mit 25 Titeln ausgeliefert, die wir im Extrakasten aufführen. Das ist eine eher überschaubare Anzahl angesichts der gigantischen Mediathek der Plattform. So listet die Spieledatenbank Lemon Amiga derzeit 4.400 Spiele für die „Freundin" auf. Allerdings ist die Auswahl nach meinem Dafürhalten wirklich gelungen

ALTERNATIVEN ZUM THEA500 MINI



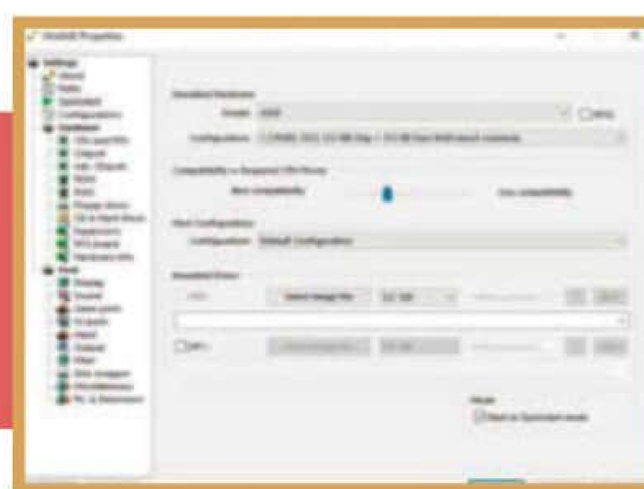
ARCHIVE.ORG

Bei der Internet-Mediensammlung Archive.org könnt ihr ausgewählte Amiga-Klassiker direkt im Browser spielen. Das funktioniert nicht immer optimal und ist nicht so flexibel wie ein richtiger Emulator, aber gut genug für die Mittagspause.



AMIGA FOREVER

Das Emulator-Paket für Windows enthält für knapp 30 Euro lizenzierte Kickstart-ROMs, vorkonfigurierte Maschinen und eine erkleckliche Software-Auswahl. Auch für Neulinge einigermaßen einfach anzuwenden.



WINUAE

Gibt es natürlich auch für andere Betriebssysteme. Kann verschiedene Amiga-Modelle imitieren, allerdings sind die integrierten Kickstart-Nachbauten nicht perfekt und manche Programme erfordern viel Konfigurationsarbeit.



PIMIGA

Ein moderner Amiga-Emulator für den Raspberry Pi 4 und 400. Wird ohne Kickstart-ROMs geliefert und setzt einige Erfahrung mit der Workbench und dem Raspberry Pi voraus. Das Resultat ist aber ein sehr authentisches Emu-Erlebnis.



AMIGA MINIMIG

Open-Source-Projekt, das einen Amiga 500+ nachbaut. Gibt es als Bausatz oder fertig gelötet zu kaufen, ist aber auch dann eher etwas für Bastler, relativ kostspielig und erfordert einiges Zubehör, bis alles läuft.



» Spiele der berühmten Bitmap Brothers sind besonders prominent vertreten: *Speedball 2* und *The Chaos Engine* gehören zur integrierten Mediathek, *Gods* gibt's zum Download.

und bildet einen repräsentativen Querschnitt des Angebots in den 80ern und 90ern. Und wer seine damaligen Favoriten vermisst, kann diese ganz einfach auf einem speziell präparierten USB-Stick nachladen. Die geeigneten WHD-Load-Pakete finden sich auf einschlägigen Seiten im Internet. Wie üblich ist der Download juristisch natürlich nur dann einwandfrei, wenn man auch über die Originale verfügt.

Dank der Amiberry-Emulation fährt der THEA500 Mini diverse Komfortfunktionen und Optionen auf, die das Spielerleben schöner machen. So werden alle Programme hochskaliert und in 720p-Auflösung ausgegeben, wobei das ursprüngliche Seitenverhältnis erhalten bleibt – auf einem zeitgemäßen HD-Monitor oder Fernseher muss man also mit schwarzen Rändern links und rechts leben. Neben einer weitgehend originalgetreuen Darstellung stehen zwei Zoom-Stufen sowie ein CRT-Filter zur Wahl, der erfolglos versucht, das Bild im Stil eines Röhrenmonitors zu zeichnen.

Nützlicher sind die vier Savestates pro Spiel, mit denen ich jederzeit meinen Fortschritt sichern und später genau da weitermachen kann, wo ich aufgehört habe. Für die oft beinharten Games aus der Ära ist das eine willkommene Funktion. Technisch versierte Anwender haben außerdem Zugriff auf eine Reihe Feineinstellungen, mit denen man etwa das Verhalten des Blitter-Koprozessors beeinflussen kann. Im Test waren aber zumindest bei den vorinstallierten Titeln nirgendwo Eingriffe notwendig. Alles lief perfekt und mir sind keine Unterschiede zu den Originalen oder anderen Emulatoren wie UAE aufgefallen. Etwas weniger Glück hatte ich mit einigen nachträglich installierten WHDLoad-Kandidaten. Beispielsweise haben bei *Wing Commander* die Savegames nicht funktioniert, und das Shoot-em-up *Banshee* zeigte leichte Grafikfehler.

Die simulierte Technik des THEA500 Mini entspricht tatsächlich weniger der des ursprünglichen Amiga 500, sondern eher der des Nachfolgers Amiga 1200. Das heißt, es laufen nicht nur Programme mit den alten OCS-Grafikmodi (Original Chipset, typischerweise 32 Farben), sondern auch neuere Spiele, die das AGA-Chipset (Advanced Graphic Architecture) mit 256 Farben fordern. Auch die Prozessorgeschwindigkeit gleicht eher einem kräftigen 68020 als dem anfangs verbauten Motorola 68000. Das ist nicht für viele Programme relevant, aber einige anspruchsvolle Titel wie *Frontier* (der *Elite*-Nachfolger) profitieren von den zusätzlichen Megahertz.

Wie weiter oben erwähnt, legt der Hersteller eine optische Maus bei, die auch tatsächlich bei ein paar der mitgelieferten Spiele wie Alien Breed 3D, Battle Chess oder Worms mindestens nützlich, wenn nicht sogar essenziell ist. Freilich: Mit der Maus ist der Mini nicht mehr unbedingt Wohnzimmer-freundlich. Wer am liebsten auf der Couch zockt, beschränkt sich eben auf die Titel, die mit dem Gamepad auskommen. Apropos: Natürlich muss es nicht das mitgelieferte Modell sein. Es gibt haufenweise Alternativen, die genauso gut oder besser funktionieren und sich frei belegen lassen. Ich habe unter anderem einen selbstgebauten Arcade-Stick, einen Competition Pro USB, einen Nachbau des SNES-Controllers sowie ein aktuelles PlayStation-Modell probiert. Schwierigkeiten gab es nur mit meinem Xbox-One-Gamepad, das der Mini nicht als Eingabegerät registriert hat. Problemlos geklappt haben dagegen der Anschluss einer USB-Floppy, einer tragbaren Festplatte sowie einer Tastatur. Selbst antiken Text-Adventures steht also nichts im Wege! Gut, auf Knopfdruck lässt sich auch jederzeit ein Screen-Keyboard einblenden, das ist aber zum Eintippen größerer Buchstabenmengen denkbar ungeeignet.

UNSER FAZIT

Lohnt sich die mit einer Preisempfehlung von knapp 130 Euro nicht ganz billige Investition für THEA500 Mini? Das hängt ganz davon ab, was ihr von so einem Gerät erwartet. Wenn ihr einfach die Klassiker von damals neu erleben wollt, ohne viel Geld und Mühe in Original-Hardware oder Selbstbau-Kits zu stecken, dann ist der THEA500 Mini vielleicht nicht die günstigste, aber sicher komfortabelste Wahl. Bis ein Uneingeweihter einen typischen Amiga-Emulator erstmals zum Laufen bekommt (also so, dass er auch ein Spiel abspielt), vergeht einiges an Mühe und Internet-Recherche.

Das putzige Maßstabsmodell hingegen ist im Handumdrehen aufgebaut, und mit der mitgelieferten hochwertigen Spielesammlung könnt ihr sofort loslegen. Viele Hits von damals sind erstaunlich gut gealtert und werden euch garantiert Spaß bescheren. Falls ihr euren Lieblings-Oldie nicht in der vorinstallierten Auswahl findet, dann ganz bestimmt irgendwo im Internet. Falls ihr natürlich ohnehin bereits einen Emulator wie UAE, Amiga Forever oder Pimiga verwendet, bringt euch THEA500 Mini keinen wirklichen Zusatznutzen. Aber der neue Commodore-Nachbau ist eben auch vor allem für Gelegenheits-Nostalgiker gedacht, die sich nicht mit der Jagd nach Kickstart-ROMs und den verschiedenen CPU-Konfigurationen herumschlagen wollen. Und in dieser Rolle finde ich ihn ohne Einschränkungen empfehlenswert – ich hatte jedenfalls eine Menge Spaß beim Test! *



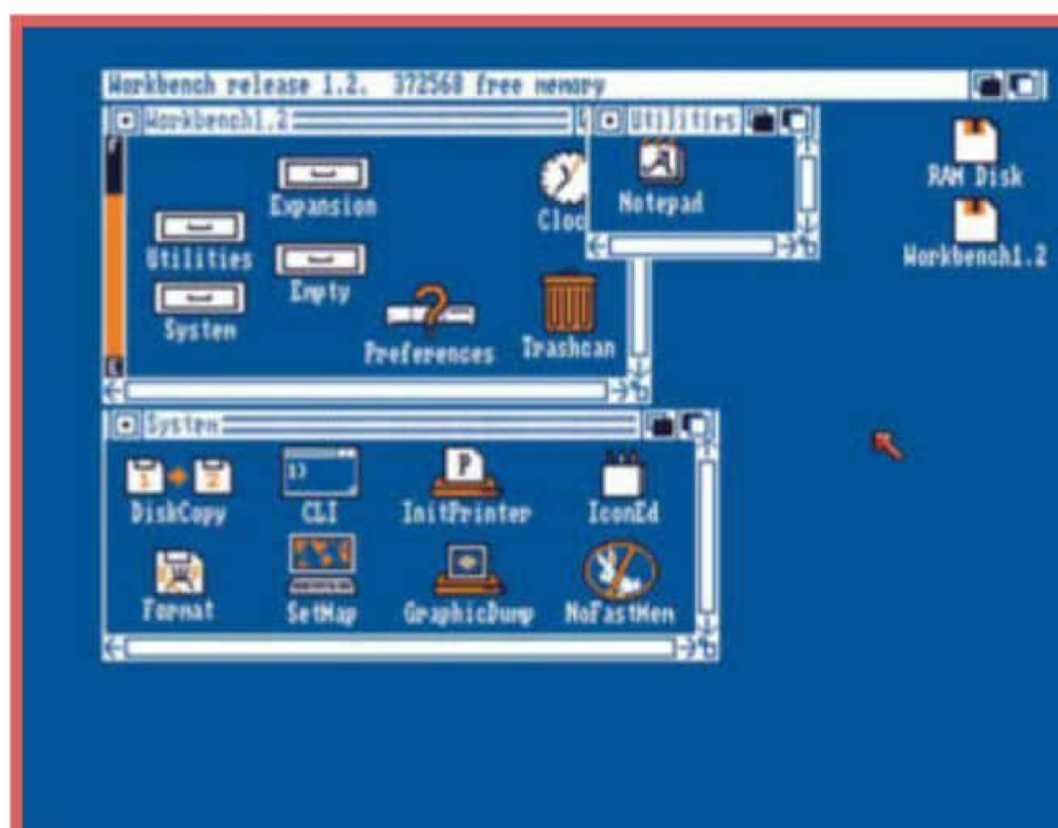
VAMPIRE

■ Als Turbokarte für Amigas entstanden, können die modernen Nachbauten inzwischen deutlich mehr als die Originale. Das jüngste Modell, Apollo V+, ist eine eigenständige Neuauflage des Klassikers – die allerdings 600 Euro kostet.



DAS ORIGINAL

■ Amigas findet man immer noch gebraucht. Allerdings wird es zunehmend aufwendiger und kostspieliger, die Hardware in Schuss zu halten und mit moderner Technik (Monitor, Netzteil, Speicherkarten) zu kombinieren.



» Die Workbench und andere Anwendungsprogramme sind nur über Umwege zugänglich. THEA500 Mini ist deutlich auf Spiele fokussiert.



RGT

Retro Gamer Travels

LOST IN TRANSLATION

Wie der Rest der Welt eure Lieblingsspiele erlebte.



JPN

» [SNES] Diese Prügelszene ist nur in der Japan-Version enthalten.

PRINCE OF PERSIA

JPN ➔ JPN
Japan ➔ Rest der Welt

PLATTFORM
SNES

ENTWICKLER
Arsys-Software

ERSCHIENEN
1992

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Japan

GRÜNDE
Gewalt
Religion



ECONOMY

■ Es gab viele Versionen von Jordan Mechners *Prince of Persia*, aber die SNES-Version unterscheidet sich von allen anderen. Diese Version wurde in Japan von Masaya veröffentlicht und bietet einige Verbesserungen gegenüber dem Apple-II-Original, auf dem die meisten anderen Konvertierungen basieren. Es gibt neu gestaltete sowie brandneue Levels, erhebliche grafische Verbesserungen und sogar zusätzliche Story-Elemente. Leider verstießen einige Extras gegen die Richtlinien von Nintendo und mussten aus den US- und Europa-Versionen entfernt werden.

Die erste Änderung betrifft eine Szene aus der Einleitungssequenz, in der Wärter einen Gefangenen schlagen, bevor sie ihn in eine Zelle schleppen. Dies ist keine grafisch explizite Szene, aber die Wehrlosigkeit des Opfers verstieß vermutlich gegen das Nintendo-Verbot von „zufälliger, grundloser und/oder übermäßiger Gewalt". Für die nicht-japanischen Versionen des Spiels wurde die Szene komplett entfernt und der zugehörige Text, der sich auf die Inhaftierung der Prinzessin bezieht, in die nächste Szene verschoben.

Die zweite Änderung betrifft potenziell anstößige Bilder. Eine Tür in Level 19 trägt das Bild eines Pentagramms, ebenso wie der Thronsaal später im Level. Auch während des Endkampfs ist ein riesiges Pentagramm auf dem Boden zu sehen. Damals verbot Nintendo die Verwendung von „Symbolen, die sich auf eine rassische, religiöse, nationalistische oder ethnische Gruppe beziehen", was Pentagramme ausdrücklich einschloss. Auf Tür und im Thronsaal wurden beide Symbole ersetzt, während das Pentagramm im Endkampf entfernt wurde.



RDW

» [SNES] In den 90er Jahren hatte Nintendo keine Lust auf Teufelsanbetung.

PRINCE OF PERSIA
Abflug: 1992



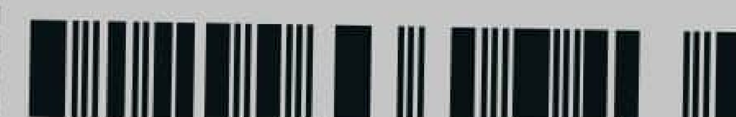
JPN

» [SNES] Das Pentagramm war japanischen Spielern vorbehalten.



RDW

» [SNES] Internationale Versionen springen hier direkt zu Jafar.



GEGEGE NO KITAROU: YOUKAI DAIMAKYOU

USA ➔ JPN
Japan ➔ USA

GEGEGE NO KITAROU: YOUKAI DAIMAKYOU
Abflug: 1986

PLATTFORM
NES

ENTWICKLER
TOSE

ERSCHIENEN
1986

URSPRUNG
Japan

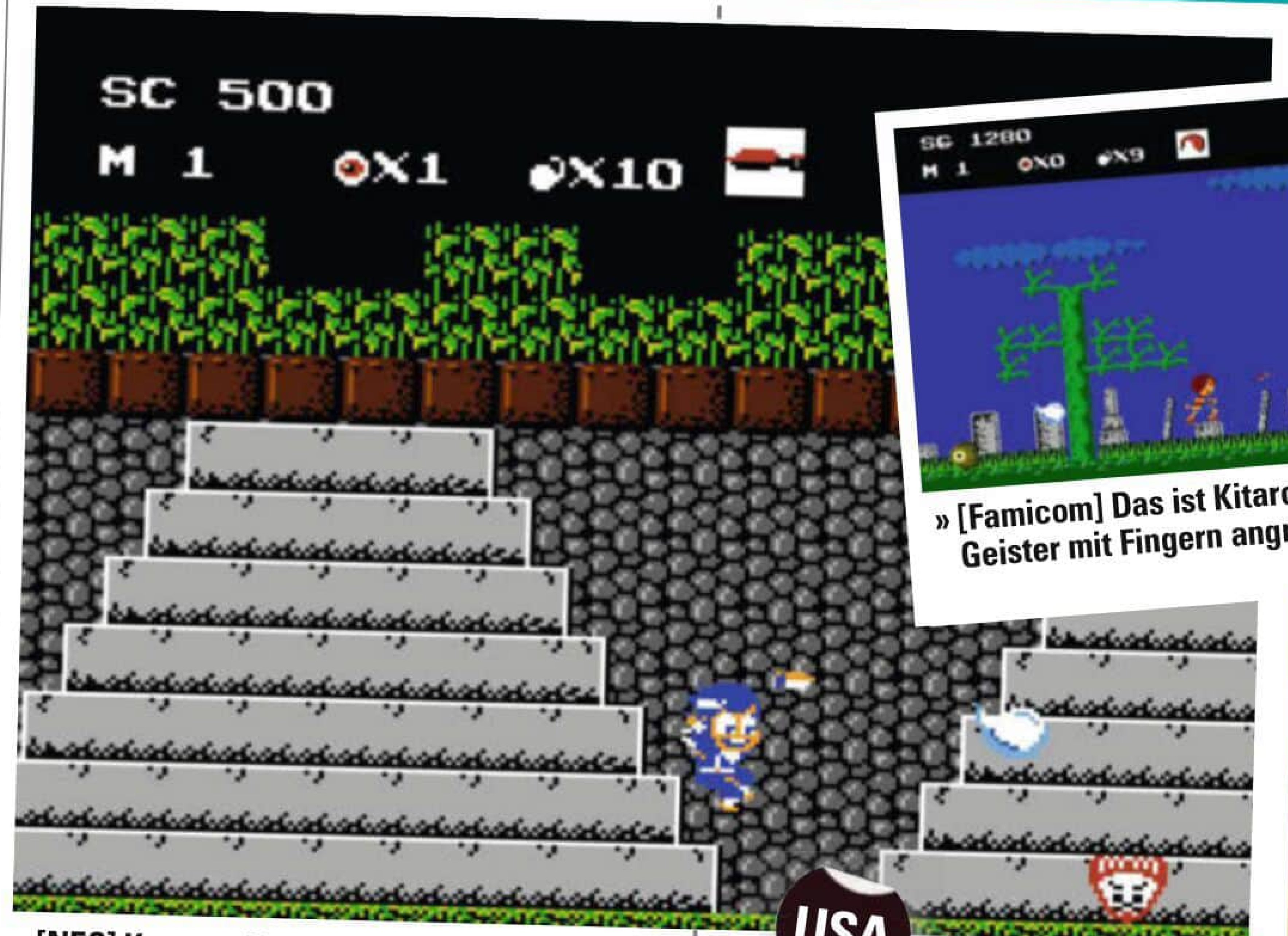
LOKALISIERT FÜR
USA

GRÜNDE
Kommerziell



Kaum jemand hat bisher von *GeGeGe No Kitarou: Youkai Daimakyou* gehört, da es sehr japanspezifisch ist – entsprechend hoch ist seine Popularität im Ursprungsland. Die Serie wurde erstmals in den 1960ern als Manga populär und erzählt von Kitarou, dem letzten Überlebenden des Ghost Tribe, der Frieden zwischen Menschen und den japanischen Märchenfiguren Yokai stiften will. Den Mangas folgten mehrere Animes und Videospiele, von denen wiederum dieses von Bandai veröffentlichte Famicom-Spiel das erste war.

In Amerika wurde der Titel zum generischen *Ninja Kid*. Bandai wusste, dass die Charaktere und das Setting des Originals für das amerikanische Publikum keinerlei Relevanz besaßen. Die Titelmusik wurde neu geschrieben und der veränderte Protagonist musste Shuriken und Bumerangs anstelle von fliegenden Fingern und Geta-Sandalen werfen. Für westliche Gepflogenheiten und Erwartungen waren das durchaus sinnvolle Änderungen.

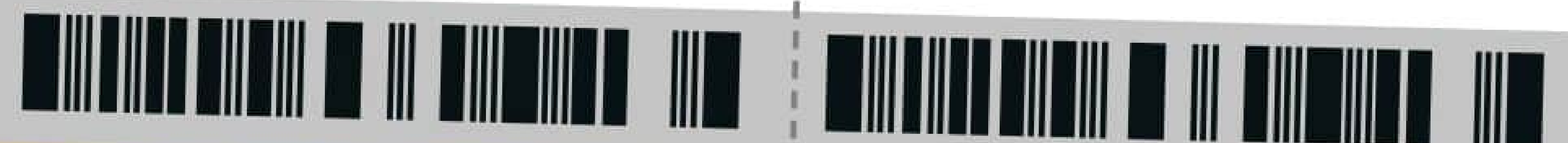


» [NES] Kyo von *Ninja Kid* hingegen wirft Shuriken.



» [Famicom] Das ist Kitarou, der Geister mit Fingern angreift.

ECONOMY



FIRE PRO WRESTLING A

JPN ➔ RDW
Japan ➔ Rest der Welt

FIRE PRO WRESTLING A
Abflug: 2001

PLATTFORM
Game Boy Advance

ENTWICKLER
Spike

ERSCHIENEN
2001

URSPRUNG
Japan

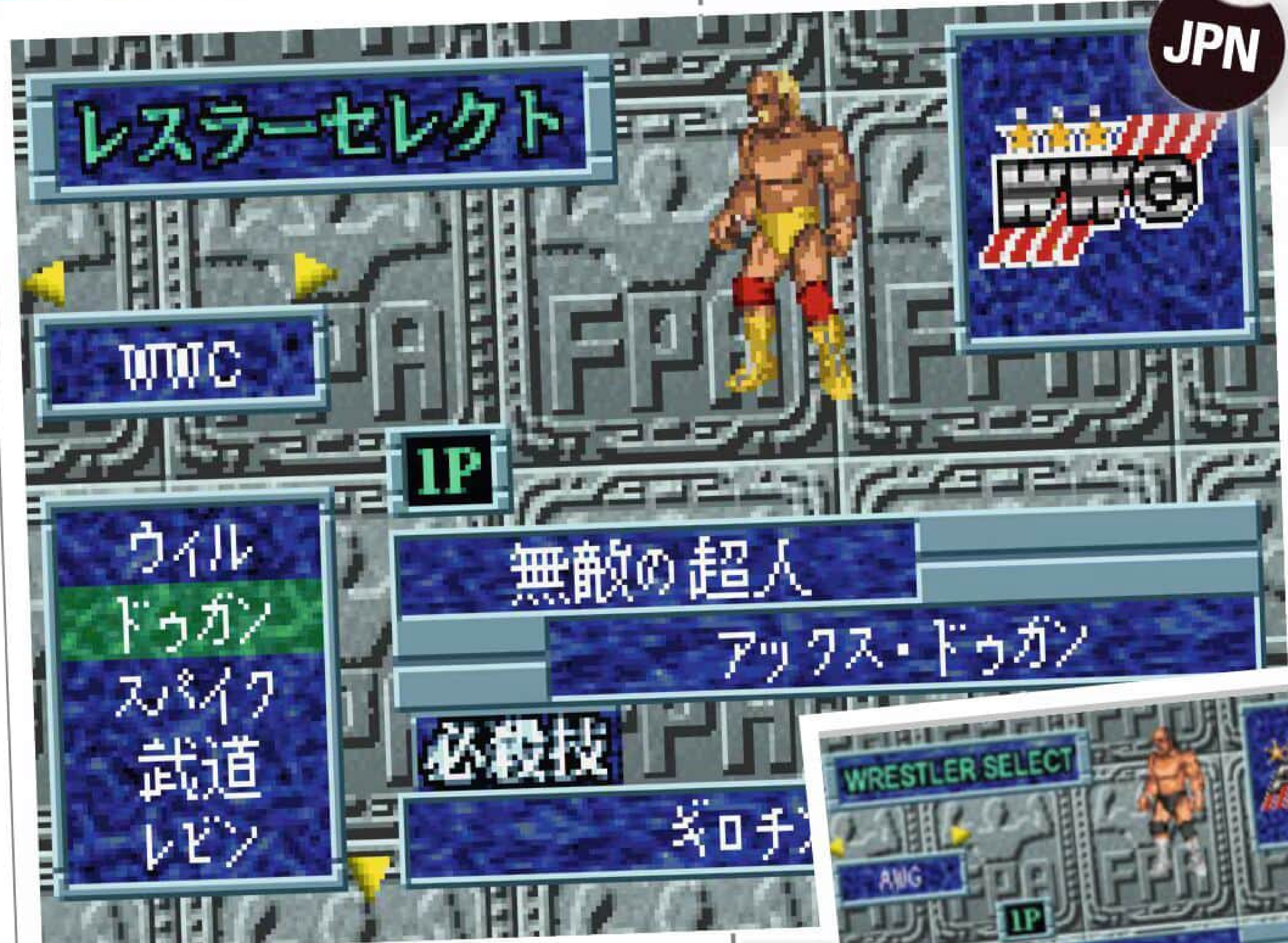
LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

GRÜNDE
Kommerziell



Was tun, wenn die echten Namen von Sportlern entweder nicht lizenziert werden können oder zu teuer sind? Dann nutzt man ähnliche, aber rechtlich ungefährliche Fantasienamen. So waren in *Fire Pro Wrestling A* WFW-Wrestler wie Triple J und The Underground sowie WWC-Wrestler wie Will Coldback und Ax Duggan vertreten – die natürlich absolut gar-gar-gar-nichts mit Triple H, The Undertaker, Bill Goldberg oder Hulk Hogan zu tun hatten.

Für die spätere Veröffentlichung im Westen als *Fire Pro Wrestling* wurden vom Hersteller viele der Namen trotzdem als zu ähnlich eingestuft. Die WFW- und WWC-Promotions wurden zu APW und AWG, viele Wrestler-Fantasy-Namen wurden geändert: Triple J wurde zu Double Trouble und The Underground zu Death Head. Bei Ax Duggan und The Spike machte man sich die Mühe, die Sprites zu überarbeiten. Markenrechtlich geschützte Attacken wie Jackhammer und Pedigree wurden ebenfalls geändert, sodass es mit Tomahawk und W Arm Facebuster in den Ring ging.

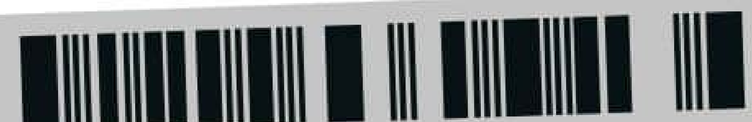


» [GBA] Ax Duggan hat nichts mit Hulk Hogan zu tun. Wirklich nicht …



» [GBA] Die berühmte gelb-rote Uniform wurde in den westlichen Fassungen entfernt.

ECONOMY



C64-SPIELE

Obwohl er nicht als reine Spielemaschine konzipiert war, brachte der C64 in Sachen Sprites und Farben und Sound und maschinennaher Programmierung vieles mit, was ihn zum Games-Gott der 80er machte. 40 Jahre später werfen wir einen Blick auf seine größten Hits.





Commodores 8-Bit-Heimcomputer war direkt bei seiner Markteinführung 1982 ein großer Erfolg. Das Unternehmen war durch den Commodore PET und den VC-20 auf dem 8-Bit-Markt bereits erfolgreich. Jack Tramiel, der Eigentümer von Commodore, wollte den Markt aber dominieren. Er vermarktete den C64 sehr offensiv und drückte den Preis bereits ein paar Monate nach Veröffentlichung um 200 Dollar.

Das brotkastenartigen Äußere erinnerte bis auf die bräunliche Farbe sehr an den Vorgänger VC-20. Doch unter der Haube verbargen sich gewaltige Unterschiede. So verfügte der C64 über die namensgebenden 64 KB RAM und zusätzliche 20 KB ROM, eine höhere Auflösung, und – dank des SID-Chips – einen für damalige Verhältnisse unglaublichen Sound.

Tramiels Anstrengungen (und die seiner Ingenieure) lohnten sich: Der C64 wurde schätzungsweise über 30 Millionen Mal verkauft und war damit der meistverkaufte Heimcomputer aller Zeiten. Er wurde zwar nicht als reine Spielemaschine gebaut, blieb aber ganz eindeutig aufgrund der schieren Quantität – und zum Glück auch immer wieder Qualität – seiner Spiele in Erinnerung.

Wir stürzen uns in diesem Artikel in einen tapferen Versuch: Nämlich einige der allerbesten C64-Spiele zu erwählen.

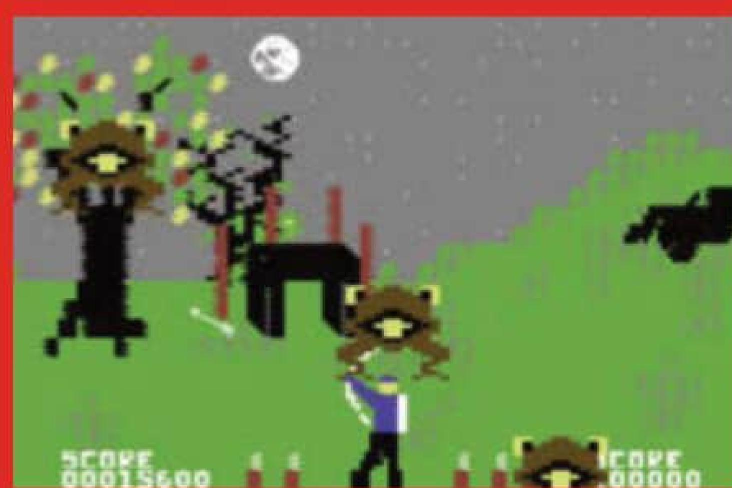




ARCHON: THE LIGHT AND THE DARK 1983

ELECTRONIC ARTS

■ Bei flüchtiger Betrachtung könnte man *Archon* für eine hässliche Schach-Simulation halten. In Wahrheit ist es eine Mischung aus vielleicht einem Viertel Taktik und drei Vierteln Action: Euer Ziel besteht darin, fünf Kontrollpunkte auf dem Brett zu besetzen. Die meisten Felder werden abwechselnd heller und dunkler, was die jeweilige Seite bevorteilt. Das Schlagen von Figuren wird in einer Extra-Arena ausgefochten.





FORBIDDEN FOREST 1983

COSMI CORPORATION

■ Paul Norman nutzte in seiner Schießbude animierte Sprites, elegantes Parallax-Scrolling, eine innovative Sprite-Skalierung und sogar Tag-und Nachtzyklen. *Forbidden Forest* ist nicht das schönste Spiel der Welt, aber es ist außergewöhnlich atmosphärisch und erzeugt ein Gefühl des Grauens, wenn ihr von Monstern umzingelt werdet. Euer sehr begrenzter Pfeilvorrat lässst ordentlich Druck entstehen.



M.U.L.E. 1983

ELECTRONIC ARTS

■ Wie viele der frühen C64-Spiele begann auch *M.U.L.E.* auf der 8-Bit-Reihe von Atari. Auf dem Planeten Irata (rückwärts für Atari) streitet ihr um Landparzellen, installiert dort die namensgebenden M.U.L.E.s zur Ressourcengewinnung und schachert mit den drei Konkurrenten, die von der KI oder anderen Spielern gesteuert werden. Bis heute unglaublich fesselnd, gewaltfrei und kompetitiv.



DINO EGGS 1983

MICRO FUN

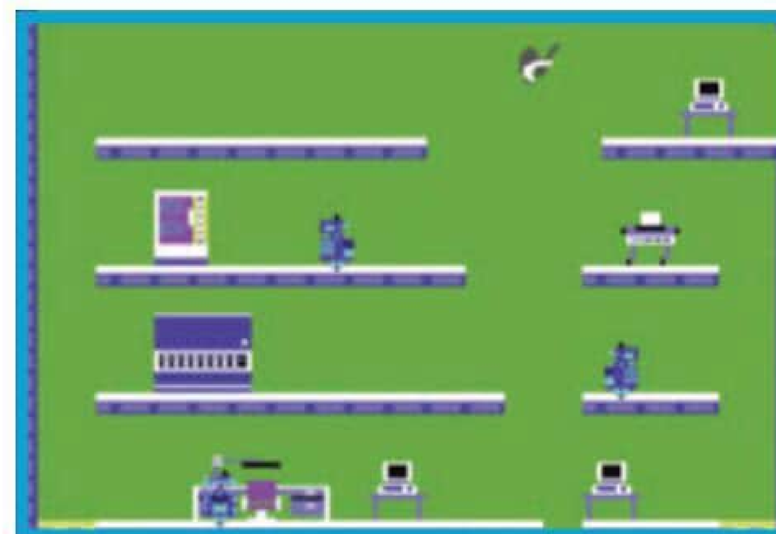
■ Dieser Plattformer ist überraschend komplex: Als Zeitreisender besteht eure Aufgabe darin, Dinosauriereier zu sammeln. Auf der Suche nach den kalziumumhüllten Baby-Reptilien rollt ihr Felsbrocken weg, die mit etwas Glück und Geschick auf eure Gegner fallen. Für den großen Mamasaurier müsst ihr härtere Geschütze auffahren, beispielsweise ein großes Feuer entfachen.



DROPZONE 1984

U.S. GOLD

■ Archer MacLeans schillernder Jetpack-Shooter mag zwar großzügig Elemente von *Defender* übernommen haben, hat aber dennoch eine eigene Identität. Euer Held saust mit seinem Raketenrucksack über den Jupitermond und sammelt Wissenschaftler ein, während er zahlreichen Feinden ausweicht. Dieser Klassiker gehört in die Sammlung jedes C64-Besitzers!



IMPOSSIBLE MISSION 1984

EPYX

■ Die höhnische Stimme von Elvin Atombender („Stay a while! Stay… forever!“) klingt heute nicht mehr ganz so bedrohlich, trotzdem ist Dennis Caswells Mischung aus Plattformer und Denkspiel immer noch fesselnd – und auch grafisch gut gealtert. Um den atomwaffenbewehrten Wahnsinnigen auszuschalten, sucht ihr in einem bei jedem Spielstart neu generierten Untergrundsystem unter Zeitdruck Räume ab, um Puzzleteile für Codekarten zu erhalten. Jeder Tod kostet euch kostbare zehn Minuten. ▶





PARADROID

Andrew Braybrook spricht über seinen 8-Bit-Shooter.

RG: *Paradroid* ist eine Mischung aus Action- und Denkspiel. War das von Anfang an deine Idee?

AB: Ich wollte ein Spiel entwickeln, das ich auch selbst gerne spielen würde. Ich war mehr an der Technologie interessiert, also etwas Neues zu machen. Ich fing damit an, das Scrolling zu entwerfen, und ließ mich vom Ergebnis inspirieren. *Paradroid* entstand fast über Nacht, die Idee kam mir auf dem Nachhauseweg. Ich schrieb alle Ideen, die mir so einfielen, auf ein Blatt Papier, der Großteil hat es ins Spiel geschafft.

RG: Wie kamst du auf die verschiedenen Droiden?

AB: Ich glaube, die Idee stammt von einem alten Arcadespiel. Es ging um einen Kommandanten, der in einen Panzer springen und ihn benutzten konnte. Bei einem Treffer hatte man ein paar Sekunden Zeit, um herauszuspringen und sich einen neuen Panzer zu suchen.

Mir gefielen die zwei verschiedenen Zustände, und dass man durch den Panzer geschützt war. Nachdem ich mich für die simple Darstellung der Roboter entschieden hatte (sie zeigen durch eine große dreistellige Zahl, wie gefährlich sie sind), konnte ich mich bei der Grafik voll aufs Scrolling konzentrieren. Dadurch ließen sich auch mehr Waffen in das Spiel einbauen, wobei ich bei diesem Punkt erst mit *Paradroid 90* richtig zufrieden war. Mehrere Spiele haben danach ein ähnliches System verwendet, es muss also überzeugend gewesen sein.



RG: Was steckt hinter dem Update *Heavy Metal Paradroid*?

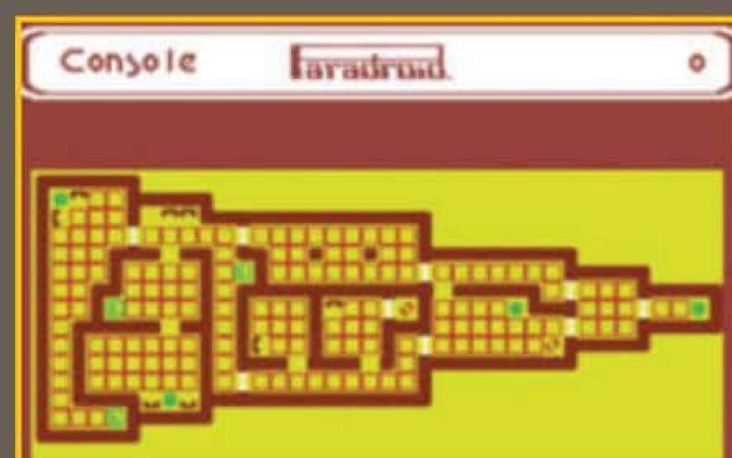
AB: Ich arbeitete zu diesem Zeitpunkt an *Morpheus* und hatte einen neuen Look, der in einer wilden Nacht mit dem Editor entstand. Ich wollte den Stil ausprobieren, aber *Morpheus* war noch nicht so weit. Ich nahm deshalb die Hintergrundgrafiken von *Paradroid* und spielte damit herum.

Gleichzeitig bekam ich endlich meinen Commodore 128. Er bot unter anderem die Möglichkeit, die CPU in den Double-Speed-Modus zu schalten, während das Raster nicht auf dem Bildschirm angezeigt wurde. Dadurch konnte ich etwa 30 Prozent meiner Ressourcen einsparen, um das Scrolling flüssiger darzustellen. Es stellte sich heraus, dass ich eine ähnliche Vorgehensweise auf dem C64 nutzen konnte, was das Spiel flüssiger machte. Zusammen mit dem neuen Look musste die neue Version einfach auf den Markt.

RG: Warum ist *Paradroid* heute noch so populär?

AB: *Paradroid* ist sehr dynamisch, das scheint den Fans zu gefallen. Zwar ist jedes Schiff im Großen und Ganzen gleich aufgebaut, aber die Aufteilung ändert sich jedes Mal. Als Spieler hat man sehr viel Freiheit, wie man sich durch das Schiff bewegt.







SPY VS SPY 1984

FIRST STAR SOFTWARE

Wenn ihr das „MAD Magazin" mögt, kommt ihr um dieses Mehrspielererlebnis rund um die beiden Spione nicht herum. Ihr müsst so schnell wie möglich bestimmte Gegenstände einsammeln und in ein Flugzeug laden, bevor euch euer Gegner zuvorkommt. Dazu stellt ihr hinterlistige Fallen oder geht in den direkten Zweikampf.

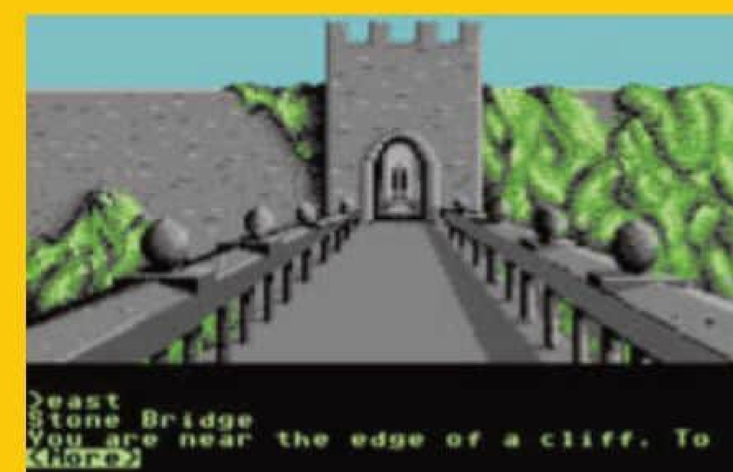


WINTER GAMES 1985

EPYX

Winter Games profitierte von den direkt zuvor stattfindenden Olympischen Winterspielen. Die beiden Eiskunstlauf-Disziplinen sind etwas dröge, die sechs anderen Disziplinen dafür sehr unterhaltsam. Ihr findet ein vielfältiges Angebot wie Bobfahren, Skispringen oder den kräftezehrenden, wie in echt zwischen pulssteigerndem Langlauf und präzisem Schießen wechselnden Biathlon.





THE PAWN 1985

RAINBIRD

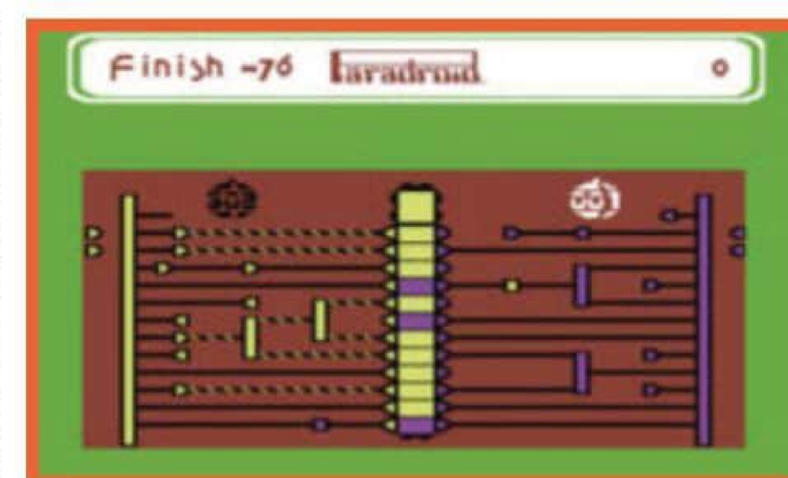
Trotz der immensen Konkurrenz durch die 16-Bit-Versionen ist dieses fesselnde Adventure von Magnetic Scrolls auch auf dem C64 ein Brett. Während damals eher die Grafiken für Aufmerksamkeit sorgten, ist es vor allem der starke Parser und die witzigen Texte, die uns heute noch gefallen. Vorsicht, der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich knackig!

MONTY ON THE RUN 1985

GREMLIN GRAPHICS

Für die Audiophilen unter euch haben wir ein besonderes Schmankerl, denn ihr werdet den Soundtrack von Rob Hubbard zu schätzen wissen. Besonders das Hauptthema, das von Charles Williams *Devil's Galop* inspiriert ist, mutiert zu einem echten Ohrwurm. Ach übrigens, das Spiel ist auch gut.

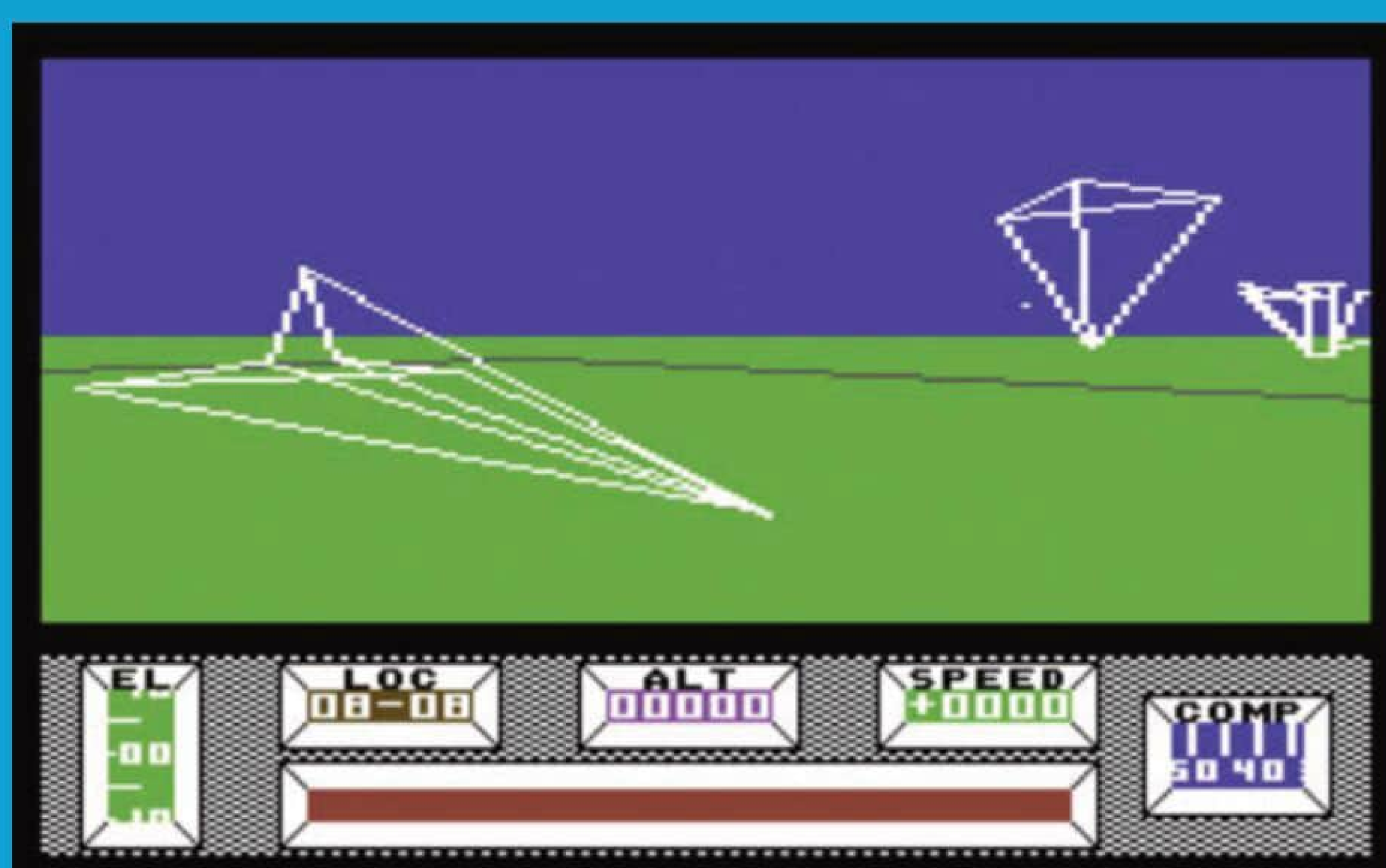




PARADROID 1985

HEWSON CONSULTANTS

Paradroid ist ein fesselndes Ballerspiel, bei dem ihr eine ganze Flotte von Raumschiffen zurückerobern müsst. Und zwar mit einem kleinen, schwachen Wartungsdroiden, der einen Vorteil hat: Er kann andere, stärkere Roboter in einem Hacking-Minispiel übernehmen. So arbeitet man sich von Deck zu Deck und zu immer stärkeren Robotern hoch, schießt sich den Weg frei und repariert sich an bestimmten Stellen. Dummerweise können wir die stärkeren Droiden nie lange kontrollieren – entsprechend dürfen wir uns nie ausruhen.

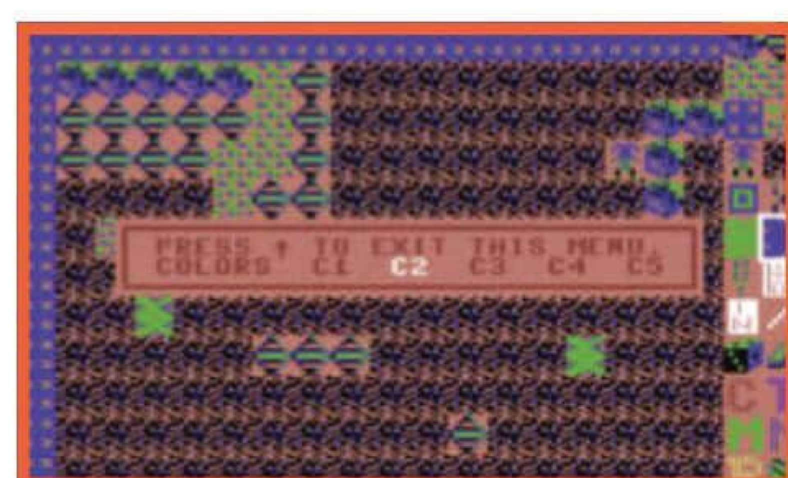


MERCENARY: ESCAPE FROM TARG 1985

NOVAGEN SOFTWARE

■ *Mercenary* erlangte große Bekanntheit für seine wegweisende Vektor- und Polygon-Grafik und sein dynamisches, offenes Gameplay. Es erschienen zwei 16-Bit-Nachfolger, *Damocles* und *Mercenary III*. Leider ist sein Schöpfer, Paul Woakes, am 15.7.2017 gestorben.





BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT 1985

FIRST STAR SOFTWARE

■ Falls ihr gerne an Videospielen herumtüftelt, könnt ihr euch an Peter Liepas ausgezeichnetem Level-Designtool versuchen. Es ist intuitiv und einfach zu verwenden und bietet euch ein paar Beispiel-Levels und Pausenbildschirme. Traut euch ruhig, der Level-Gestaltung sind kaum Grenzen gesetzt!

URIDIUM 1986

HEWSON CONSULTANTS

■ Ein weiteres Arcade-Juwel von Andrew Braybrook. *Uridium* erschien zwar auch auf anderen 8-Bit-Systemen, glänzte aber vor allem auf dem Commodore 64. In eurem Manta-Raumgleiter flitzt ihr über riesige Trägerschiffe, ballert dabei aus allen Rohren und weicht Hindernissen aus. Besonders das flüssige und schnelle Scrolling ist eine Wucht. Neben Auswendiglernen der Raumschiff-Aufbauten braucht ihr vor allem Geschick, um im Level voranzukommen.





BOUNDER 1986

GREMLIN GRAPHICS

■ Dieser schrullige Titel von Christian Shrigley und Andrew Green ist eines dieser Spiele, die nur in den 80er Jahren entstehen konnten. Ihr steuert einen Tennisball durch einen sich ständig bewegenden Level. Dabei prallt ihr von grauen Banden ab, solltet aber andere Hindernisse vermeiden. Es ist nicht einfach, aber mit etwas Übung werdet ihr erfolgreich sein.





ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR 1986

ORIGIN SYSTEMS

■ Es gibt mehrere *Ultima*-Spiele auf dem Commodore, aber der vierte Teil ist nach landläufiger Meinung der Beste (der fünfte lief auf dem C128 deutlich besser). Eine große, offene Welt voller Städte, NPCs, 3D-Dungeons und Geheimnissen erwartet euch, dazu eine Story fernab vom schlichten „Gut gegen Böse". Der Hit aber sind die Rundenkämpfe in taktischen Arenen, die zum Schluss sogar einen „Dungeon im Dungeon" bilden.



LEADERBOARD GOLF 1986

U.S. GOLD

■ Die langen Ladezeiten nerven zwar, doch die Warterei lohnt sich. Ihr findet hier eine Golfsimulation, die euch überraschend viel Kontrolle über den Schwung und die Flugbahn des Balls gibt. Auf gut durchdachten Kursen jagt ihr nach dem Hole-in-one.



MANIAC MANSION 1987

LUCASFILM GAMES

■ Robert Gilberts innovatives Point-and-click-Adventure ist auch heute noch urkomisch und unterhaltsam zugleich. In *Maniac Mansion* kam zum ersten Mal die SCUMM-Engine zum Einsatz. Das Spiel ist voller Humor, verrückter Charaktere und stellt mehrere Adventure-Konzepte auf den Kopf. Der noch grandiosere Nachfolger *Day of the Tentacle* erschien sechs Jahre später.

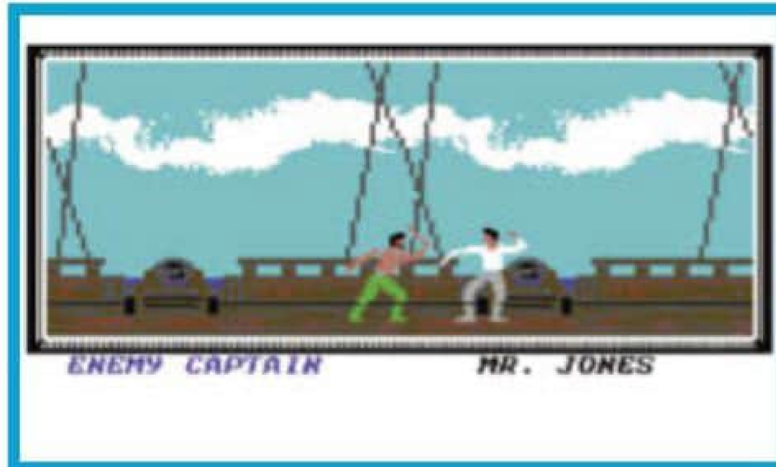


SID MEIER'S PIRATES! 1987

MICROPROSE SOFTWARE

■ Diese Piraten-Simulation ist ein unglaublich motivierender Genremix: Abenteuer, Wirtschaftssimulation, Fechtduelle, Seegefechte und sogar Landschlachten, dazu die Jagd nach euren entführten Verwandten, die eine oder andere Schatzsuche und schließlich Romanzen – ständig trefft ihr weitreichende Entscheidungen.







BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR 1987

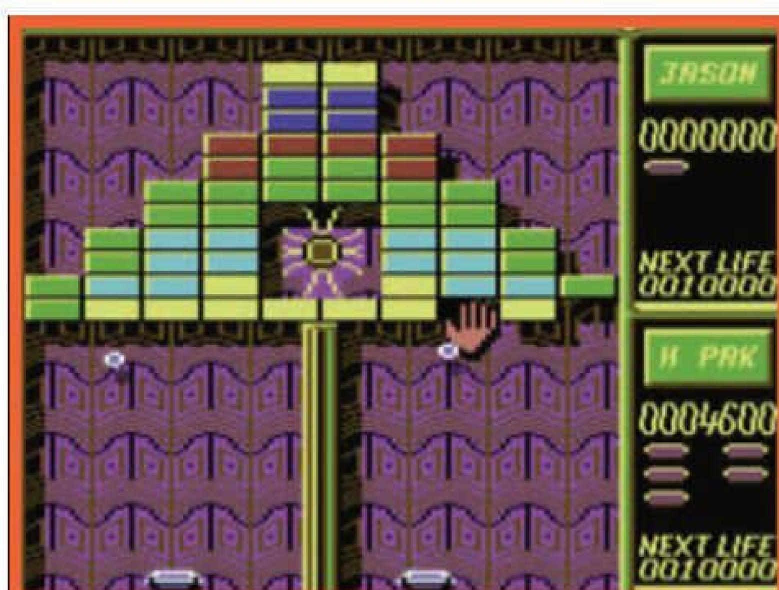
PALACE SOFTWARE

■ Vor allem das Cover mit der nur sehr spärlich bekleideten Maria Whittaker sorgte für Aufsehen bei besorgten Eltern. Der Inhalt des Spiels war zwar damals auf der „expliziten" Seite – das Pixelblut fließt und die Köpfe rollen –, aber es handelt sich um keinen Blender: Das Kampfspiel ist in der Steuerung sehr durchdacht und auch zu zweit ein großer Spaß.

BATTY 1987

ELITE SOFTWARE

■ *Batty* ist einer der besseren *Arkanoid*-Klone. Das liegt vor allem an dem großartigen Zweispieler-Modus, der das Spiel zu einer wirklich unterhaltsamen Angelegenheit macht. Die Steuerung reagiert gut, und ihr könnt in den herausfordernden Levels einige Power-ups entdecken.

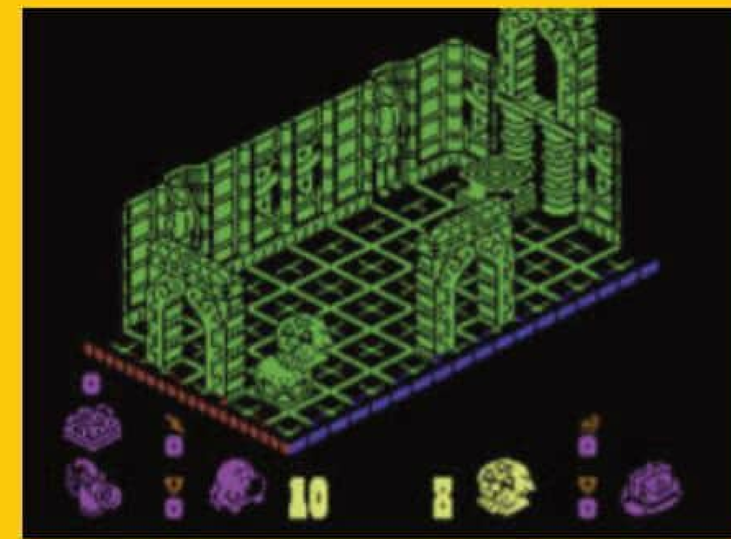


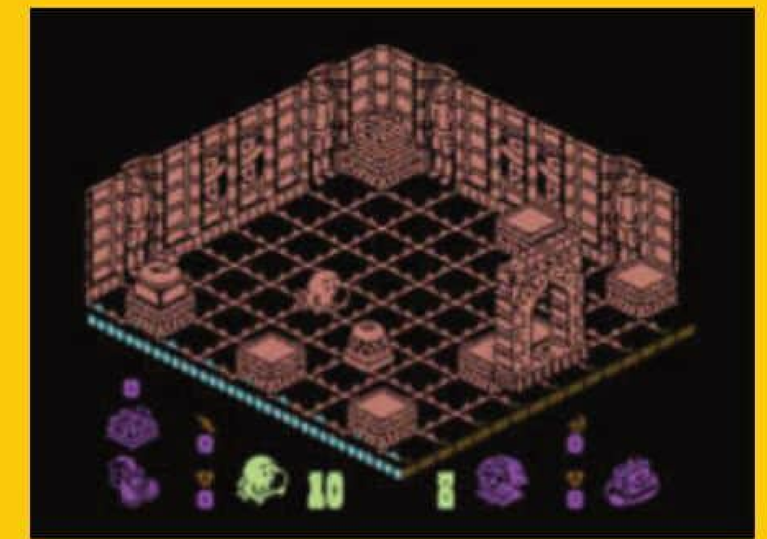


BUBBLE BOBBLE 1987

FIREBIRD

■ *Bubble Bobble* ist eine Arcade-Konvertierung, die eure Aufmerksamkeit verdient. Sie bietet euch eine überraschend authentische Grafik, eine fröhliche und schwungvolle Titelmelodie und ein ebenso simples wie forderndes Spielprinzip. Eure Gegner fangt ihr mit Luftblasen, die dann zerplatzen. Das klingt simpel, wird im Lauf des Spiels aber sehr knifflig.





HEAD OVER HEELS 1987

OCEAN SOFTWARE

■ Lasst euch von der dürftigen Grafik und der schleppenden Spielgeschwindigkeit nicht täuschen, denn mit *Head over Heels* ist Ocean ein sehr gutes isometrisches Adventure gelungen. Jon Ritmans Spiel ist voller Charme und raffiniert gestalteter Levels.





CALIFORNIA GAMES 1987

EPYX

■ Die Anzahl der Disziplinen mag gering sein, die *California Games* bereiten trotzdem große Freude. Beim Surfen, Rollerskaten, Skateboarden, Footbag-Balancieren, BMX-Fahren und Frisbee-Werfen stellt ihr euer technisches Können unter Beweis. Das Sportspiel sieht dank der hellen und farbenfrohen Grafik, die die Atmosphäre des Sunshine State gut einfängt, großartig aus.

»DIE ANZAHL DER DISZIPLINEN MAG GERING SEIN, DIE *CALIFORNIA GAMES* BEREITEN TROTZDEM GROSSE FREUDE.«



IK+ 1987

SYSTEM 3

■ Archer MacLean dachte sich: „Zwei Kämpfer sind gut, drei sind bestimmt besser." Und tatsächlich macht *International Karate Plus* durch die Dreier-Kämpfe noch mehr Spaß als der Vorgänger. Die Kampfkunst-Gefechte profitieren von einer präzisen Steuerung, dazu gibt es einige Minispiele – und nicht zuletzt wunderschöne Hintergrundgrafiken.



WIZBALL 1987

OCEAN SOFTWARE

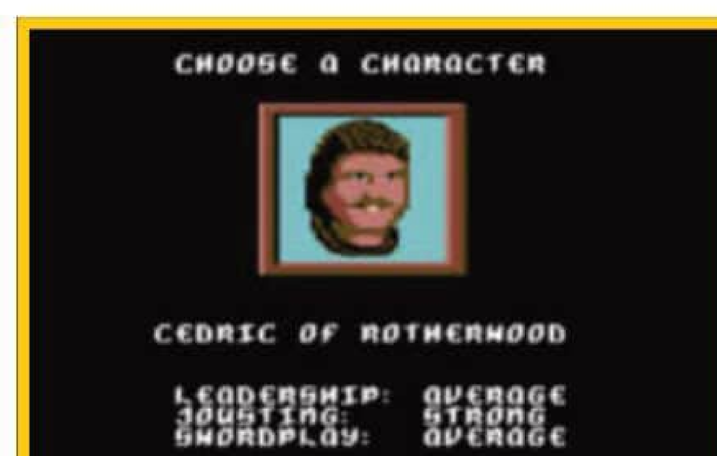
■ *Wizball* ist eine geniale Mischung aus Chris Yates' Programmierung, Jon Hares stilistischer Grafik und dem explosiven Soundtrack von Martin Galway. Eure Aufgabe besteht darin, als Magier in Ball-Form die triste Spielwelt nach und nach wieder einzufärben. Dazu nutzt ihr Farbeimer, die die zahlreichen Feinde bei ihrem Ableben hinterlassen. Das Ballerspiel ist zu Beginn höllisch schwer.



BUGGY BOY 1987

ELITE SOFTWARE

■ Elite Software hat sich sehr viel Mühe gegeben, *Buggy Boy* aus den Spielhallen auf den C64 zu bringen. Dave Thomas konnte natürlich nicht die Panoramadarstellung über drei Bildschirme rekonstruieren, aber er schaffte es, die hohe Geschwindigkeit und den chaotischen Spielspaß beizubehalten. Bemerkenswerterweise sind alle Originallevels enthalten.





DEFENDER OF THE CROWN 1987

CINEMAWARE

■ Der erste Titel von Cinemaware wurde zwar entwickelt, um die Leistungsfähigkeit des Commodore Amiga zu demonstrieren, aber auch die C64-Version ist nicht zu verachten. Der Genremix ist auf C64 grafisch deutlich schwächer, spielerisch aber etwas komplexer.

THE GREAT GIANA SISTERS 1987

RAINBOW ARTS

■ Nintendo hat sich sehr bemüht, *The Great Giana Sisters* aus den Verkaufsregalen zu entfernen. Kein Wunder, handelt es sich doch um einen eindrucksvollen Klon von *Super Mario Bros.* Diese Seltenheit des Spiels relativierte sich durch die enorme Zahl an Raubkopien, die es davon gab.

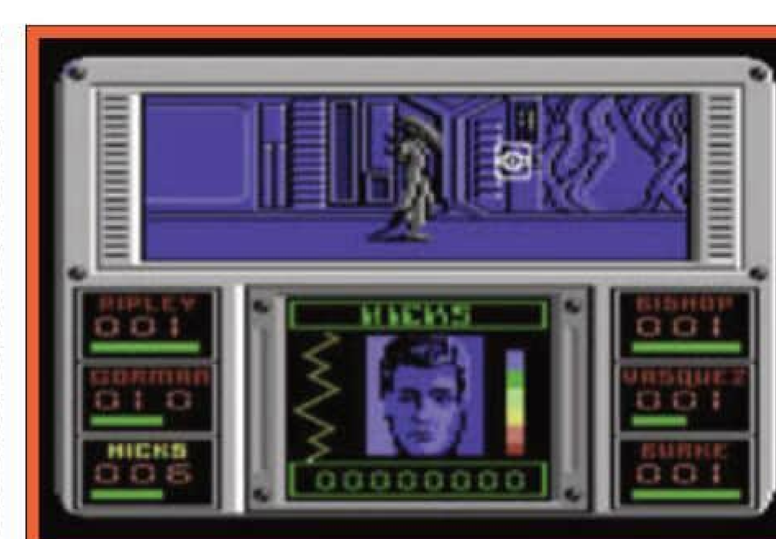




KIKSTART 2 1987

MASTERTRONIC

■ Der zweite Teil des Budget-Racers war eine deutliche Verbesserung zum Vorgänger von 1985. Der Tachometer und die verbesserte Steuerung erleichtern die Kontrolle, während die 24 Etappen jede Menge Herausforderungen bieten. Abgerundet wird das Ganze durch einen unterhaltsamen Streckeneditor.



ALIENS 1987

ELECTRIC DREAMS

■ Diese Filmlizenz von Electric Dreams wollen wir nicht unerwähnt lassen. Ihr gruselt euch in der Egoperspektive durch das Schiff und versteckt euch vor den berühmten Aliens.



LAST NINJA 2 1988

SYSTEM 3

System 3 war in Sachen Technik-Know-how eine Großmacht auf dem C64. *The Last Ninja 2* ist gemeinhin als bester Teil ihrer Trilogie bekannt. Die Steuerung ist im Vergleich zum ersten Teil deutlich präziser, Leveldesign und Grafik haben sich nochmals verbessert. Die stimmige Atmosphäre wird von Matt Grays Soundtrack unterstrichen.

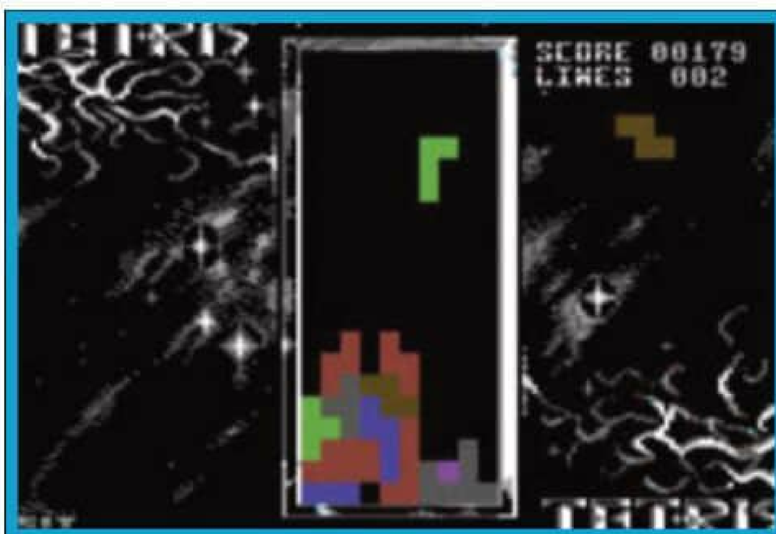


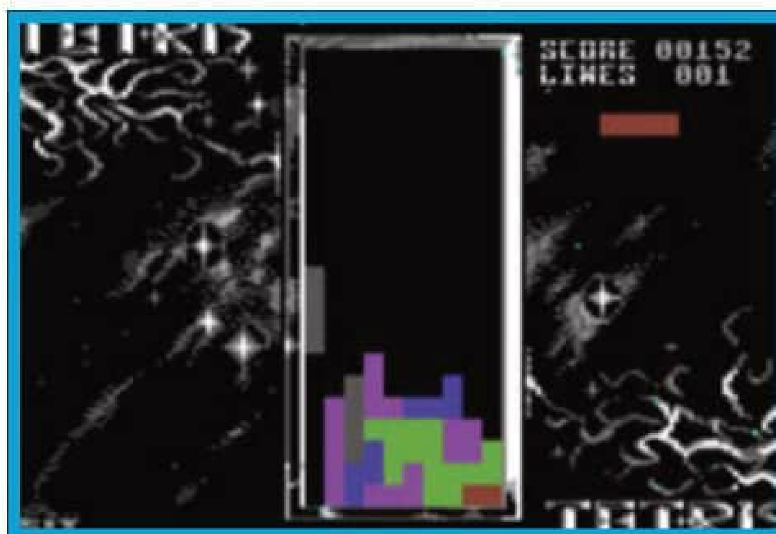


KATAKIS 1988

RAINBOW ARTS

Das Gütersloher Studio Rainbow Arts schickt euch in diesem 2D-Weltraum-Shooter in einem Raumschiff ins Weltall. Damit befreit ihr den namensgebenden Planeten Katakis von einer Maschinenarmee, die sich gegen ihre Erfinder gewandt hat. 1992 kam der Nachfolger *Enforcer* auf den Markt.

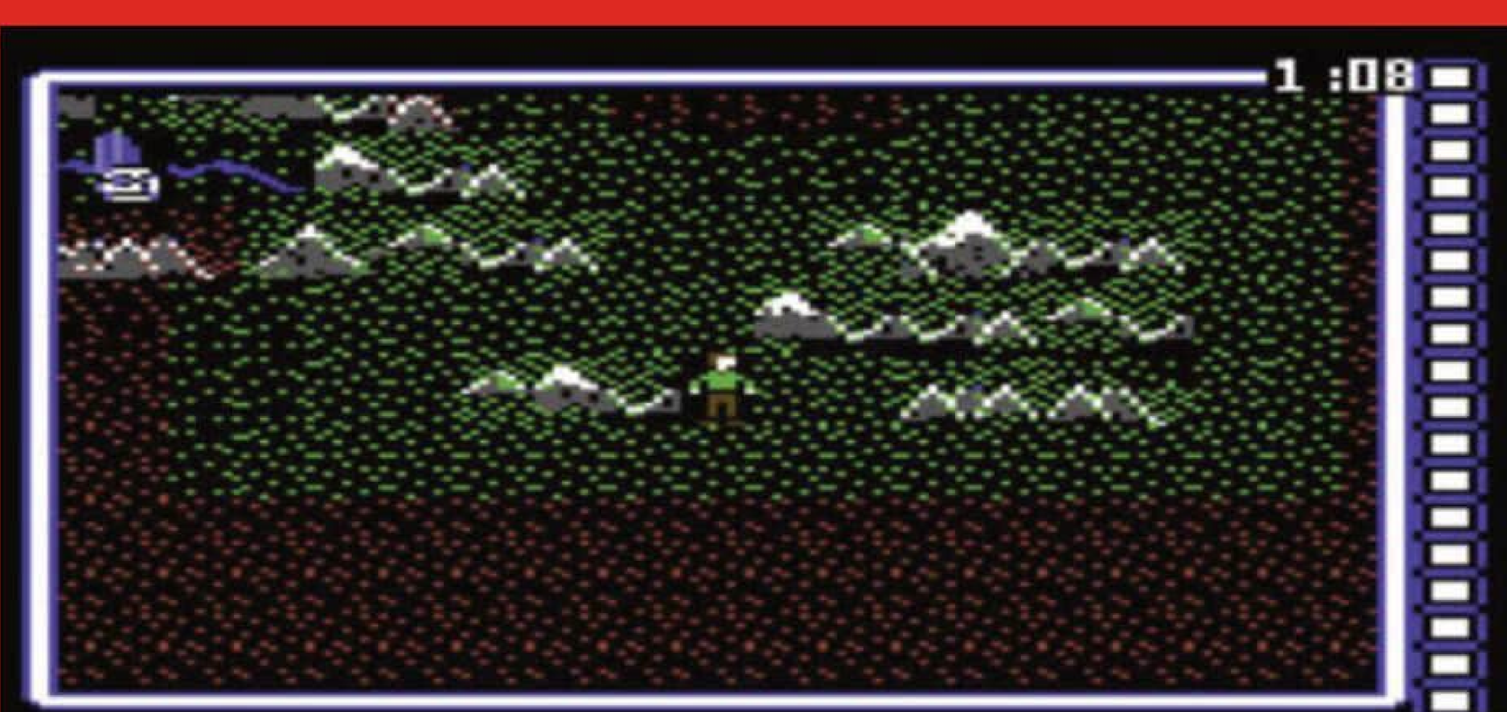




TETRIS 1988

MIRRORSOFT

Auf dem C64 erlebt ihr den Klassiker von Alexei Leonidowitsch Paschitnow in Bestform. Das Spielprinzip macht wie gewohnt süchtig, der Soundtrack von Wally Beben ist exzellent. Auch heute noch wird euch das hektische Blöcke-Sortieren von der ersten Sekunde an fesseln.



WASTELAND 1988

ELECTRONIC ARTS

Wir haben nur Platz für *Wasteland*, aber natürlich gehört auch das ältere *The Bard's Tale* in diese Aufzählung. *Wasteland* jedenfalls wirkt mit seinem zwischen *Ultima*-artiger Welterkundung und *Bard's-Tale*-Kämpfen wechselnden RPG-Manier auch heute noch frisch, die Spielwelt ist aufregend, und ihr findet eine große Anzahl von Monstern und NPCs.



MICROPROSE SOCCER 1988

MICROPROSE SOFTWARE

In diesem actionreichen Sportspiel könnt ihr Fußballspiele sowohl auf dem Rasen als auch in der Halle austragen. Der Unterschied zwischen beiden Spielmodi ist deutlich, auf dem kleineren Feld spielt ihr nur mit sechs Spielern pro Seite. Zudem könnt ihr euch an Turnieren beteiligen und um den Pokal kämpfen. Der zweite Teil kam als *Sensible Soccer* auf den Markt.

ARMALYTE 1988

THALAMUS

Armalyte ist ein horizontal scrollender Shooter nach Machart von *Katakis* oder *R-Type*. Der Entwickler Cyberdyne Systems gibt euch eine große Auswahl an Power-ups an die Hand. Das Leveldesign und die Gegnerhorden sind fordernd, aber fair. Die Endbosse sind sehr, sehr knifflig.





TURBO OUTRUN 1989

U.S. GOLD

Nachdem die PC-Konvertierungen von *OutRun* mehr schlecht als recht waren, konnte sich U.S. Gold rehabilitieren, indem sie den Auftrag für *Turbo OutRun* an Probe Software übergab. Es handelt sich um einen der unterhaltsamsten Arcade-Racer auf dem Commodore 64.

PROJECT FIRESTART 1989

ELECTRONIC ARTS

Dieses spannungsgeladene Abenteuer lehnt sich stark an *Aliens* an und erzeugt eine nette Survival-Horror-Atmosphäre. Ihr könnt zwar auch ballern, seid aber oft die schwächere Seite, sodass ihr lieber eure grauen Zellen nutzen solltet. Die Hintergrundgeschichte wird über Terminals erzählt.








LASER SQUAD 1989

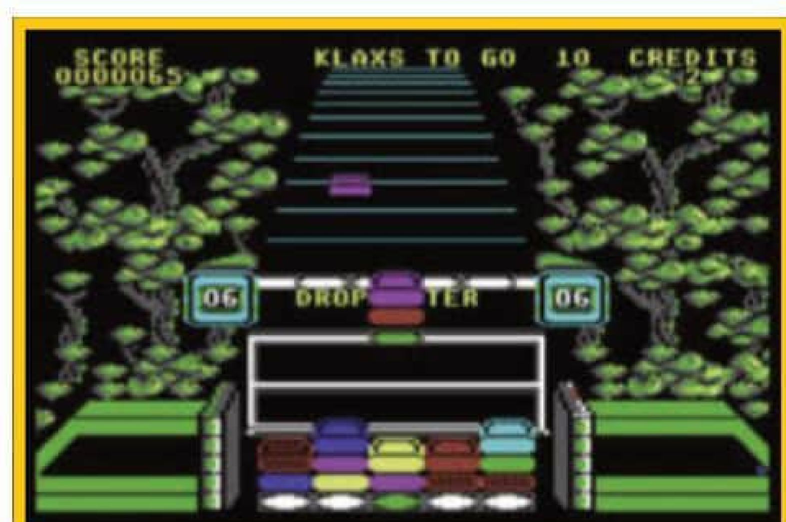
BLADE SOFTWARE

■ Ein Jahr nach dem Original auf dem Spectrum kamen auch C64-Nutzer in den Genuss dieses Taktikspiels – einem Frühwerk von Julian „Xcom" Gollop. Ihr rüstet euer Team auf und sucht optimale Positionen, um die rundenbasierten Kämpfe zu bestehen. Die Missionen sind abwechslungsreich, das menügesteuerte Befehlssystem etwas schwer zu meistern.

KLAX 1990

DOMARK

■ In *Klax* sammelt ihr mit einem großen Eimer Steine, die von einem Förderband fallen. Je mehr Steine ihr sammelt, desto mehr Punkte bekommt ihr. Das Spielprinzip ist also denkbar simpel, dafür macht es schnell süchtig. Leider fehlt ein guter Zweispielermodus.

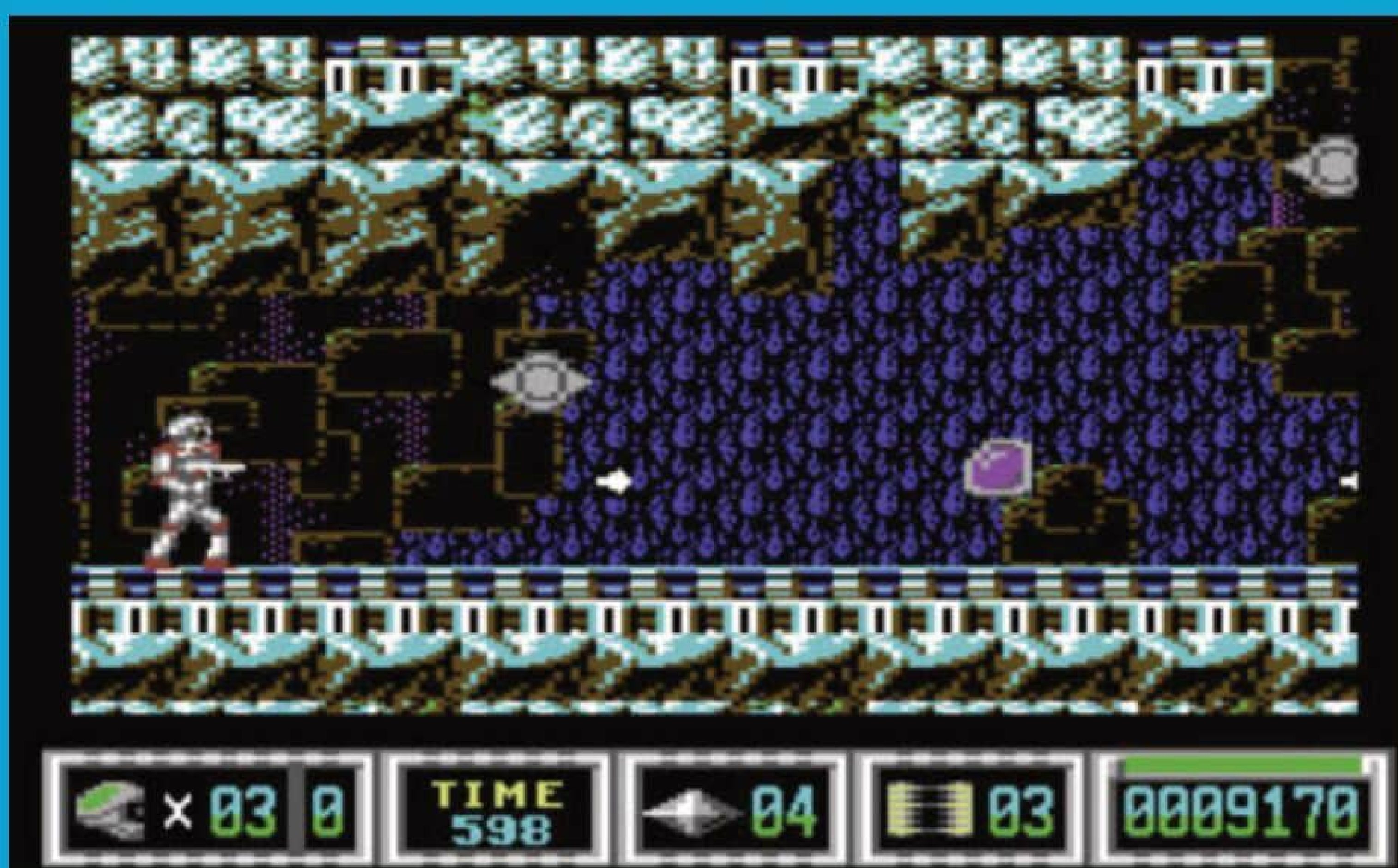




RAINBOW ISLANDS 1990

OCEAN SOFTWARE

■ *Rainbow Islands* ist Graftgolds großartige Konvertierung der *Bubble Bobble*-Fortsetzung. Während alle 8-Bit-Konvertierungen überzeugen können, sticht die C64-Version dank des flüssigen Scrollens, der großartigen Musik und der schönen Grafik heraus. Es fehlen zwar drei Inseln, aber das Gesamtpaket ist dennoch gut.



TURRICAN II: THE FINAL FIGHT 1991

RAINBOW ARTS

■ In den frühen 90ern verschob sich der Fokus auf die 16-Bit-Systeme. Programmierer wie Manfred Trenz blieben dem C64 trotzdem treu. In puncto Leveldesign und Gestaltung der Endgegner zeigt sich *Turrican 2* deutlich verbessert, die Technik gehört mit zum Besten auf dem Brotkasten.

INTERNATIONAL TENNIS 1992

ZEPPELIN GAMES

■ Dieses preiswerte Tennisspiel bietet eine Menge Inhalt. Ihr könnt einzelne Matches oder Turniere auf zahlreichen Courts spielen. Die Animationen der Schläge und Bewegungen sind gut gelungen, und die genaue Kollisionsabfrage ermöglicht druckvolle Volleys.





FIRST SAMURAI 1992

IMAGE WORKS

■ Wie viele der späteren C64-Spiele stieß auch *First Samurai* an die Grenzen des Geräts. Die Grafiken sind beeindruckend, das Spiel ist unterhaltsam, wenn auch aufgrund der zahlreichen Feinde recht schwierig. Gerade der Anfang gestaltet sich steinig, aber bleibt dran, es lohnt sich!

MAYHEM IN MONSTERLAND 1993

APEX COMPUTER PRODUCTIONS

■ Elf Jahre nach der Markteinführung des Commodore 64 haben John und Steve Rowland ihr bestes Spiel für das System veröffentlicht. Grafisch könnte es auch auf dem NES oder Master System erschienen sein. Euch erwartet ein reichhaltiges Jump-and-run, das die meisten Genrekollegen auf dem C64 in den Schatten stellt.



NOCH MEHR KLASSIKER

- **ZAXXON** 1984 SYNAPSE SOFTWARE
- **RAID ON BUNGELING BAY** 1984 BRODERBUND
- **GUNSHIP** 1986 MICROPROSE SOFTWARE
- **SKATE OF DIE!** 1987 ELECTRONIC ARTS
- **PROJECT STEALTH FIGHTER** 1987 MICROPROSE SOFTWARE
- **ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS** 1988 LUCASFILM GAMES
- **POOL OF RADIANCE** 1988 STRATEGIC SIMULATIONS INC.
- **NEUROMANCER** 1988 ELECTRONIC ARTS
- **SPACE ROGUE** 1989 ORIGIN SYSTEMS
- **STUNT CAR RACER** 1989 MICROSTYLE
- **SUPREMACY** 1991 MELBOURNE HOUSE

SAMMLER-CHECK



GAME-BOY-ADVANCE-SPIELE

Mit über 1.500 Spielen bietet Nintendos GBA etwas für jeden Geschmack. Vor allem Retro-Fans kommen auf ihre Kosten – mit umwerfenden Neuauflagen von Klassikern, Originaltiteln mit verblüffender Pixelgrafik und einer Vielzahl an originellen Kuriositäten.

HERR DER ZEIT

POKÉMON FEUERROT / BLATTGRÜN

PREISPROGNOSE 80 € (EU)



ENTWICKLER:	GAME FREAK
JAHR:	2004

■ Remakes sind mittlerweile ein fester Bestandteil der *Pokémon*-Reihe. 2004 war die Idee allerdings noch völlig neu und, wie manche sagen würden, auch notwendig. Die Abwärtskompatibilität des Game Boy Advance machte es zwar möglich, die Game-Boy-Versionen zu genießen. Allerdings gab es keine Möglichkeit, gesammelte Monster vom alten Modul auf die neue Generation zu übertragen, die mit *Pokémon Rubin* und *Saphir* begann.

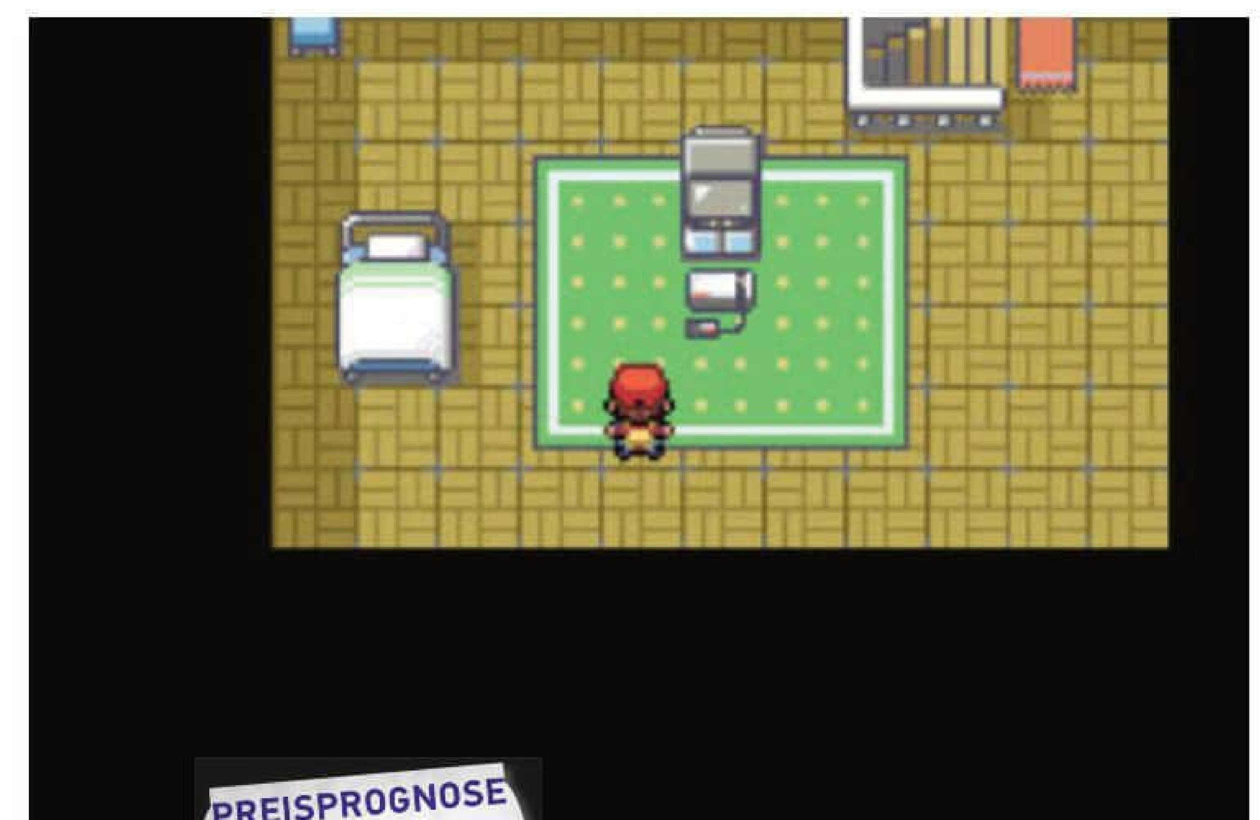
Feuerrot und *Blattgrün* boten den Fans nicht nur die Möglichkeit, ihre Lieblingsabenteuer mit neuem GBA-Anstrich zu erleben, sondern brachten auch die kultigen 151 Originalmonster zurück. Tauschhandel und Duelle entwickelten sich zu so wichtigen Elementen, dass Nintendo jedem Exemplar von *Feuerrot* und *Blattgrün* einen Game Boy Advance Wireless Adapter beilegte. Dank diesem konnten sich Spieler einfach und komfortabel miteinander verbinden.

NÜTZLICHES GERÄT

Weitere Verwendungsmöglichkeiten.



■ Der kabellose Game Boy Advance Adapter erschien erst 2004, also recht spät im Lebenszyklus des GBA. Dennoch bot er einen Mehrwert für etwa 30 andere Spiele, darunter *Pokémon Emerald*, die *Mario*-Sportspiele, die *Classic NES*-Serie und sogar die schrullige *Bit Generations*-Sammlung (mehr dazu auf der nächsten Seite). Der Adapter verfügt sogar über eine Suchfunktion, mit der ihr Leute in eurer Umgebung suchen könnt, die ein kompatibles Spiel spielen. Dazu schaltet ihr euren GBA ein, während nur der Adapter eingesteckt ist.



PREISPROGNOSE 125 € (USA)



PREISPROGNOSE 30 € (JAPAN)

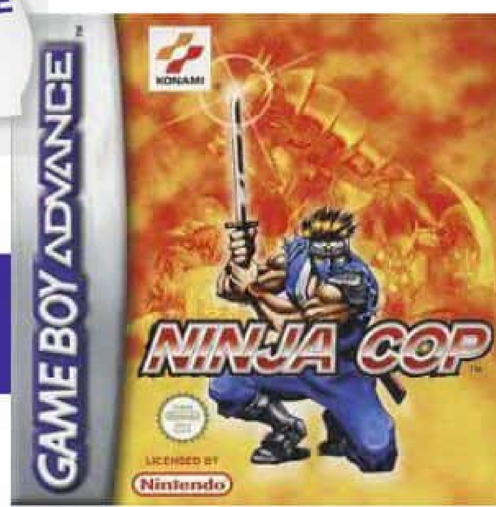


» [GBA] Kauft ihr statt der vollständigen Variante ein loses Modul, so könnt ihr etwas Geld sparen.

ZU VIEL GELD?

NINJA COP

PREISPROGNOSE 500 € (EU)



ENTWICKLER:	HUDSON SOFT
JAHR:	2003

■ Wer die Klassiker *Shinobi*, *Rolling Thunder* oder *Elevator Action* mochte, wird sein Katana auch gerne in *Ninja Cop* schwingen. Neben den üblichen Shuriken nutzt ihr auch ein Ninja-Seil, mit dem ihr euch an eine Plattform hängen und von dort aus zu ungeahnten Höhen schwingen könnt. Die Spielphysik ist erfreulich locker, sodass ihr die Sprünge recht schnell meistern werdet.

Die Entwickler machten lange ein Geheimnis um ihr Projekt, die Veröffentlichung geschah dann beinahe unbemerkt. Als die Sammler erkannten, wie gut das Spiel war, begannen sie, die geringe Auflage zu horten. Es ist heute fast unmöglich, ein Angebot zu finden, und wenn, dann müsst ihr dafür schon fast eine Hypothek aufnehmen.

PREISPROGNOSE 800 € (USA)



» [GBA] Mit offensivem Marketing wäre *Ninja Cop* wohl ein Riesenerfolg geworden.

ÜBERRASCHEND GUT

WARIOWARE: TWISTED!

PREISPROGNOSE 75 € (USA)

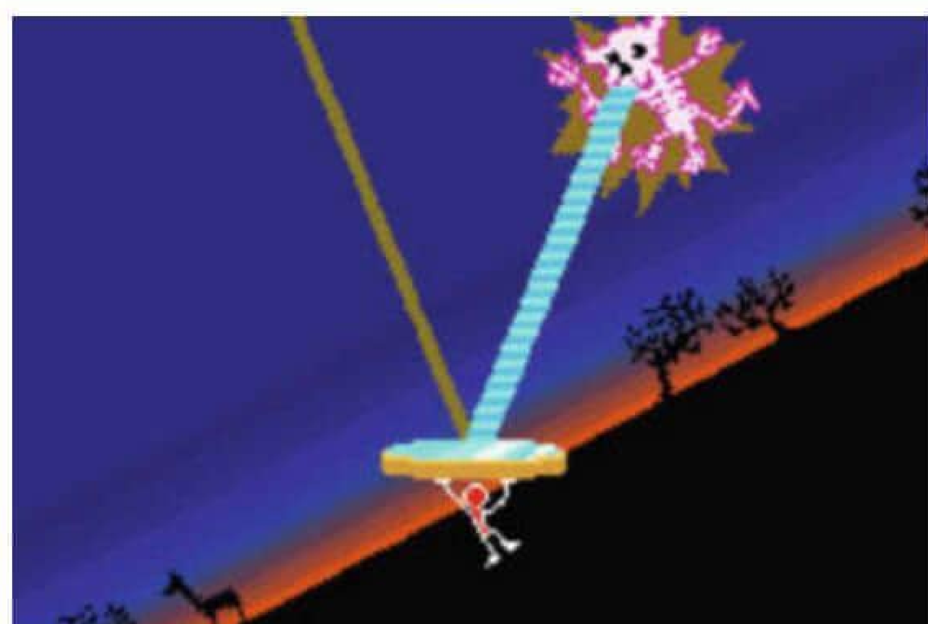


ENTWICKLER:	INTELLIGENT SYSTEMS
JAHR:	2004

■ Das erste *WarioWare* ist ein Klassiker, der in keiner GBA-Sammlung fehlen sollte. Ihr solltet auch ein Auge auf *WarioWare: Twisted!* werfen, denn es bietet noch mehr von den verrückten Minispielen, die den ersten Teil so frisch und lebendig machten. Das Spiel steckt in einem übergroßen Modul mit eingebautem Gyrosensor. Damit lässt sich *WarioWare: Twisted!* komplett mit Neigungssteuerung spielen.

Ihr wirbelt euren GBA wie verrückt in der Luft herum oder nutzt ihn wie einen Elektrorasierer, um die Bartstoppeln vom Kinn einer Spielfigur zu entfernen. Diese Momente werden nie langweilig und lassen sich mit einem Emulator nicht ansatzweise nachahmen.





PREISPROGNOSE 20 € (JAPAN)



» [GBA] Dank des verbauten Gyrosensors erlebt ihr gänzlich neue Spielmechaniken.

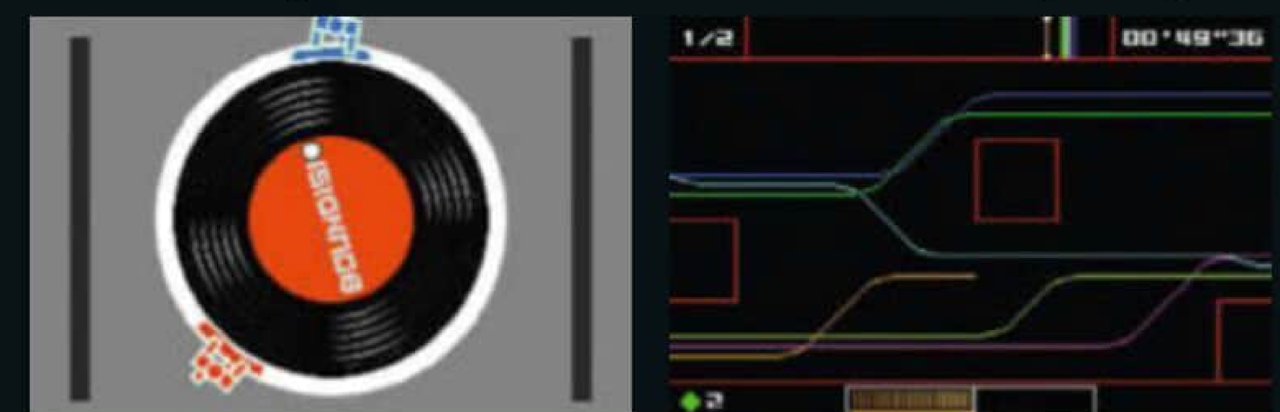
MINIMALISTISCH

BIT GENERATIONS

PREISPROGNOSE 10–70 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	SKIP LTD. & Q-GAMES
JAHR:	2006

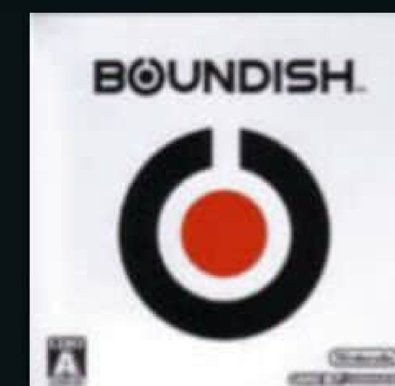
■ Die *bit Generations*-Reihe wurde erst spät in der GBA-Ära veröffentlicht. Die Serie umfasst sieben Spiele. Skip Ltd. war für sechs verantwortlich, *PixelJunk* stammt von Q-Games. Jedes der Spiele zeichnet sich durch minimalistische Grafik und sehr einfaches, oft stark experimentelles Gameplay aus. Die Spiele werden in kleinen Cases präsentiert und sind mit ikonischem Grafikdesign versehen. Die Reihe ist einzigartig und vor allem wegen ihrer Verpackungen ein begehrtes Sammlerobjekt. Wenn euch ein Titel davon gefällt, werdet ihr vermutlich die ganze Serie besitzen wollen. Die Einzelpreise variieren, die Tendenz ist allerdings steigend.



» [[GBA] Mit einem Wi-Fi Adapter könnt ihr *Coloris, Boundish* und *Digidrive* im Multiplayer spielen.

DIE REIHE IM ÜBERBLICK

Wir zeigen euch alle sieben Spiele der Serie.



BOUNDISH

Wie *Pong*, nur mit ausgefallenen Leveln wie einer sich drehenden Schallplatte.
JAPAN, 24 EURO



COLORIS

In diesem Puzzlespiel reiht ihr Farben aneinander und sucht nach großen Combos.
JAPAN, 10 EURO



DIALHEX

Noch ein Puzzlespiel, diesmal rotiert ihr Formen zu einem einfarbigen Hexagon.
JAPAN, 16 EURO



DIGIDRIVE

Verkehrslenkung kann eintönig sein, allerdings setzt schnell ein Suchtfaktor ein.
JAPAN, 12 EURO



DOTSTREAM

Stellt euch *Tron* aus der Vogelperspektive vor, und ihr habt *Dotstream*.
JAPAN, 21 EURO



ORBITAL

Ihr versucht einen Asteroiden zu kontrollieren, der sich im Orbit mehrerer Sterne befindet.
JAPAN, 22 EURO



SOUNDVOYAGER

Hier bewegt ihr euch in der Welt anhand von Geräuschen, ihr könnt sogar blind spielen!
JAPAN, 50 EURO

SAMMLER-TIPPS

Achtung, Betrug!
■ Fälschungen sind bei GBA häufig. Prüft im Internet den entsprechenden Händler, achtet auf Kommentare und Shop-Bewertungen!

Beste Hardware
■ Der GBA SP ist zweifellos die beste Variante. Der Screen ist beleuchtet, das Muscheldesign schützt das Innenleben, und der Akku lässt sich laden.

Mut für Neues
■ Für den GBA kamen mehr als 1.500 Cartridges auf den Markt, von denen viele sehr günstig sind. Probiert ruhig mal was Neues!

Importschlager
■ Einige der besten GBA-Spiele kamen nur in Japan auf den Markt. Glücklicherweise haben die GBA-Modelle keine Regionen-Sperre.

IN HÜLLE UND FÜLLE

SHINING FORCE: AUFERSTEHUNG DES SCHWARZEN DRACHEN

PREISPROGNOSE 15 € (JAPAN)
PREISPROGNOSE 90 € (USA)
PREISPROGNOSE 30 € (EU)

ENTWICKLER:	AMUSEMENT VISION
JAHR:	2004

■ Für Fans von Strategie-Rollenspielen ist der GBA eine unverzichtbare Konsole. Ihr findet hier eine große Auswahl an Klassikern wie *Fire Emblem*, *Final Fantasy Tactics* oder eben *Shining Force: Auferstehung des Schwarzen Drachen*. Letzteres ist das Remake eines der besten SRPGs aller Zeiten. Das Original auf dem Mega Drive ist bekannt für seine Mischung aus taktischen Kämpfen, RPG-Elementen und Stadterkundungen. *Shining Force: Auferstehung des Schwarzen Drachen* erweitert das Original mit farbenfroher Grafik, einer völlig neuen Storyline, Bonuskämpfen und drei neuen Spielfiguren. Falls ihr die Serie mögt, ist das hier ein Pflichtkauf.




» [GBA] Die neue Grafik schafft den Spagat aus Detailtreue und Neuerungen.

FORTSETZUNGEN

■ *Auferstehung des Schwarzen Drachen* war nur eines von insgesamt drei *Shining Force*-Spielen auf dem GBA. Die anderen beiden Titel gingen weg von dem traditionellen SRPG-Setting, hin zu düsteren Dungeons gefüllt mit Monstern. Hartgesottene Fans waren über diesen Wechsel nicht glücklich, aber beide Titel sehen hübsch aus und haben ihre Daseinsberechtigung.




BLEIFUSS

F-ZERO CLIMAX

PREISPROGNOSE 150 € (JAPAN)



ENTWICKLER:	SUZAK
JAHR:	2004




■ Wenn ihr einen Game Boy Advance besitzt und *F-Zero* spielen wollt, dann gibt es günstigere Alternativen zu *F-Zero Climax*. Es gibt nämlich noch zwei andere *F-Zero*-Spiele auf dem System, die beide ein ebenso gutes futuristisches Rennspiel bieten. Allerdings ist *F-Zero Climax* das letzte *F-Zero*-Spiel, das Nintendo veröffentlicht hat. Daher ist *F-Zero Climax* natürlich für Sammler attraktiv, zudem ist es sehr gut gemacht. Die futuristischen Rennen machen so viel Spaß wie eh und je, die Grafik ist gewohnt schnell und effektreich. Es ist das zweite Spiel der Serie (einschließlich der sehr seltenen 64DD-Diskette), das einen vollständigen Streckeneditor enthält, was für einen hohen Wiederspielwert sorgt.

» [GBA] *F-Zero Climax* war ein würdiger Serien-Abschluss.

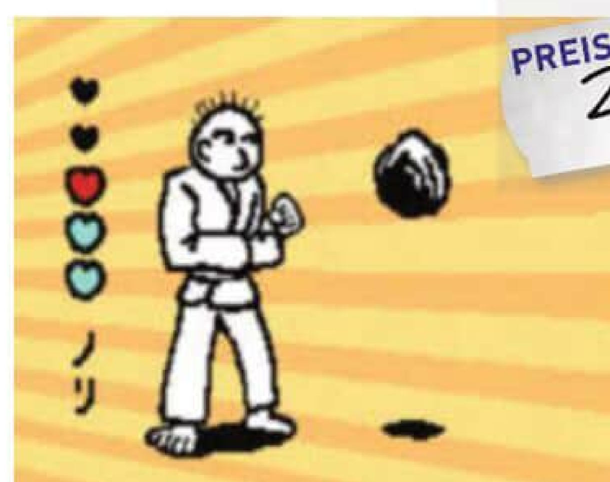
SPÜRT DEN BEAT

RHYTHM TENGOKU

ENTWICKLER:	NINTENDO SPD
JAHR:	2006

■ Bei Ankündigung dieses Rhythmus-Action-Spiels für den GBA erwartete niemand eine Überraschung. Nintendo hielt es nicht einmal für nötig, das Spiel außerhalb Japans zu veröffentlichen. Diejenigen aber, die dem Spiel eine Chance gaben, fanden schon bald ein kleines Juwel. Das pfiffige Gameplay, gespickt mit scharfsinnigem Humor, kann vollständig überzeugen. Dazu kommen die vielen Ohrwürmer, die auf unglaubliche Weise in die kleine Cartridge gequetscht wurden. In *Rhythm Tengoku* spielt ihr verschiedene musikalische Minispiele, die sich am Ende in einem krönenden Abschlusslevel zusammenfinden. Die vielen Ableger der *Rhythm Tengoku*-Reihe fanden hier ihren Ursprung.

PREISPROGNOSE 20 € (JAPAN)





» [GBA] Vom ersten *Rhythm Tengoku* gibt es dank Sega auch einen Spielautomaten.

NOCH MEHR ZUM SAMMELN



CASTLEVANIA DOUBLE PACK

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	2006

PREISPROGNOSE: AB **45–175 EURO** (EU), AB **125 EURO** (USA)



METROID FUSION

ENTWICKLER:	NINTENDO R&D1
JAHR:	2002

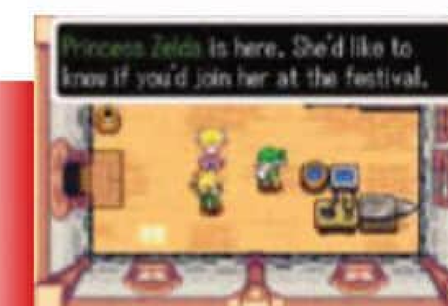
PREISPROGNOSE: AB **65 EURO** (EU), AB **110 EURO** (JAPAN), AB **125 EURO** (USA)



KONAMI KRAZY RACERS

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	2001

PREISPROGNOSE: AB **15 EURO** (EU), AB **35 EURO** (JAPAN), AB **45 EURO** (USA)



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

ENTWICKLER:	CAPCOM/FLAGSHIP
JAHR:	2001

PREISPROGNOSE: AB **70 EURO** (EU), AB **80 EURO** (JAPAN), AB **45 EURO** (USA)



DRILL DOZER

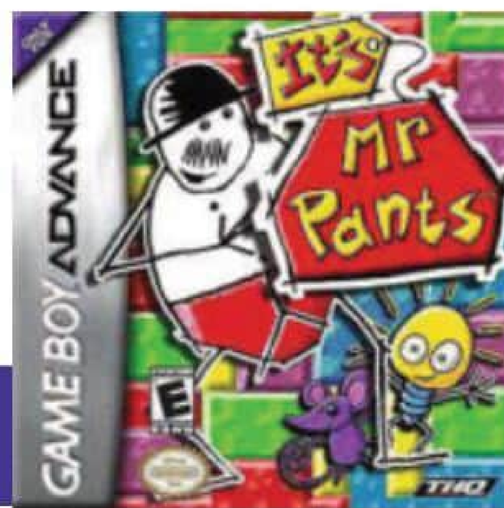
ENTWICKLER:	GAME FREAK
JAHR:	2005

PREISPROGNOSE: AB **100 EURO** (JAPAN), AB **110 EURO** (USA)

WER IST DENN DA?

IT'S MR. PANTS

PREISPROGNOSE 5 € (EU)



ENTWICKLER: RARE
JAHR: 2004



PREISPROGNOSE 15 € (USA)

■ Rare entwickelte sieben Spiele für den GBA. Diese wurden jedoch erst veröffentlicht, als Nintendo ihre Anteile an dem Studio an Microsoft verkauft hatte. *It's Mr. Pants* ist zweifelsfrei das schlechteste Spiel, hat aber die interessanteste Entwicklungsgeschichte. Das kastenförmige Puzzlespiel wurde zunächst als *Donkey Kong: Coconut Crackers* angekündigt. Nach dem Verkauf durch Nintendo wollte Rare dem Spiel ihr eigenes Gesicht aufdrücken. Dazu suchten sie sich unverständlicherweise die obskurste Figur von allen aus. Mr. Pants wird den meisten zu Recht unbekannt sein. In den 90er Jahren zierte diese Figur die Homepage des Entwicklerstudios und trat sonst glücklicherweise kaum auf.

» [GBA] Die Grafiker nutzten ausschließlich ihre linke Hand, um dem krakeligen Stil zu erhalten.

KURURIN-KLASSIKER

KURU KURU KURURIN

PREISPROGNOSE 10 € (EU)

ENTWICKLER: EIGHTING
JAHR: 2001



PREISPROGNOSE 7 € (JAPAN)



» [GBA] Mit viel Glück bekommen wir eine Switch-Konvertierung.



■ Trotz des genialen Spielkonzepts wurde dieser GBA-Launch-Titel nicht in einer Serie fortgesetzt. Ihr bewegt einen sich drehenden Stock durch ein Labyrinth. Der Haken dabei ist, dass der rotierende Stock eine Eigendynamik entwickelt und ihr die Wände nicht mehr als drei Mal berühren dürft. *Kuru Kuru Kururin* ist ein nervenaufreibender Geschicklichkeitstest, wofür ihr viel Geduld und gutes Timing mitbringen müsst. Neben kleineren Frustrationsmomenten bleibt das Spiel spannend und fesselt euch an den Handheld. Insgesamt gab es zwei weitere Spiele, eine Fortsetzung für den GBA und eine Version für den GameCube. Beide sind absolut empfehlenswert und genauso gut wie das Original. Zudem sind die Preise erschwinglich. Kaufen!

HIDEO KOJIMA AUF DEM GBA

PREISPROGNOSE 70 € (EU)

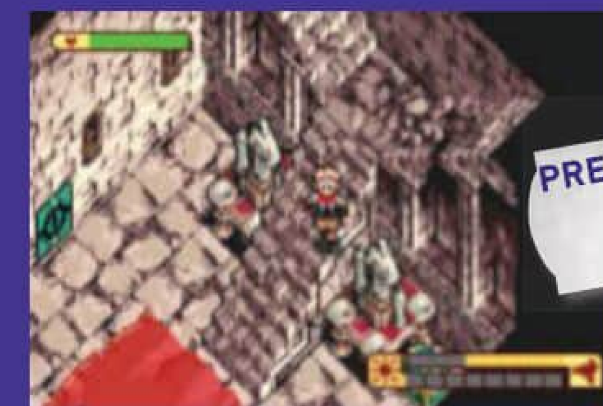
BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND



PREISPROGNOSE 25 € (JAPAN)

ENTWICKLER: KONAMI
JAHR: 2003

■ Die *Metal Gear*-Reihe fand nie ihren Weg auf den GBA. Mit *Boktai* schuf Hideo Kojima jedoch eine eigene Stealth-Serie für den Handheld, die mit innovativer Technik eine völlig eigenständige Erfahrung mit sich brachte. In *Boktai* steuert ihr einen Vampirjäger namens Django, der zwischen untoten Gräbern umherschleicht. Der Clou: Die Waffe seiner Wahl ist die Gun Del Sol, die reines Sonnenlicht verschießt. Um die Waffe aufzuladen, nutzt das Spiel einen in der Cartridge eingebauten Lichtsensor. Kojimas Wunsch war es, mehr Spieler nach draußen in die Natur zu locken. Eine edle Idee, allerdings war es ein ziemlich undankbares Weihnachtsgeschenk. Wenn ihr ein Spiel sucht, dass es in dieser Art nur auf dem GBA gibt, dann ist *Boktai* genau das Richtige für euch.





PREISPROGNOSE 110 € (USA)

» [GBA] *Lunar Knights* erschien auf dem DS, nutzte allerdings keinen Lichtsensor.

AB IN DIE SONNE

Noch mehr *Boktai*.

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

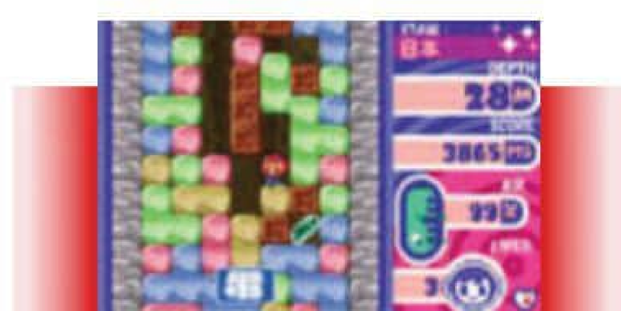


Der zweite Teil bietet euch neue Waffen, Szenarien und ein System zur Waffenherstellung. Sonnenlicht wird diesmal als Währung genutzt, ihr werdet also noch mehr belohnt, wenn ihr vor die Tür geht.

BOKTAI 3: SABATA'S COUNTERATTACK



Diese rein japanische Version konnte viel Lob für die ausgefeilte Grafik und die hervorragende Musik ernten. Inzwischen ist eine Fan-Übersetzung verfügbar, aber dadurch verpasst ihr natürlich das Gimmick des Sonnensensors.



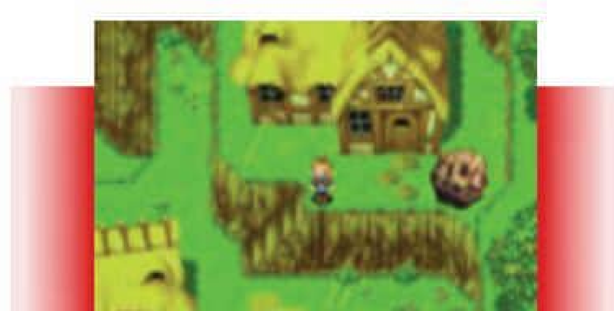
MR. DRILLER A

ENTWICKLER: NAMCO
JAHR: 2002
PREISPROGNOSE:
AB **10 EURO** (JAPAN)



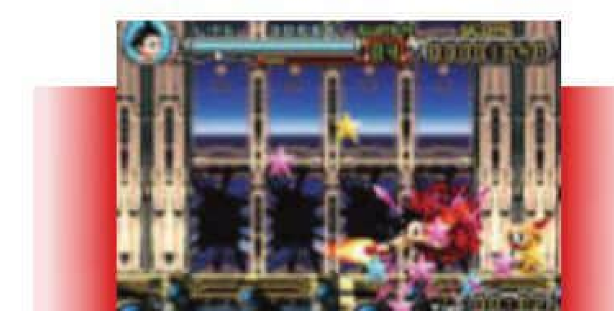
WARIO LAND 4

ENTWICKLER: NINTENDO R&D1
JAHR: 2001
PREISPROGNOSE:
AB **30 EURO** (EU), AB **35 EURO** (JAPAN), AB **110 EURO** (USA)



GOLDEN SUN

ENTWICKLER: CAMELOT SOFTWARE PLANNING
JAHR: 2001
PREISPROGNOSE:
AB **20 EURO** (EU), AB **10 EURO** (JAPAN), AB **50 EURO** (USA)



ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

ENTWICKLER: TREASURE/HITMAKER
JAHR: 2003
PREISPROGNOSE:
AB **45 EURO** (EU), AB **35 EURO** (JAPAN), AB **70 EURO** (USA)



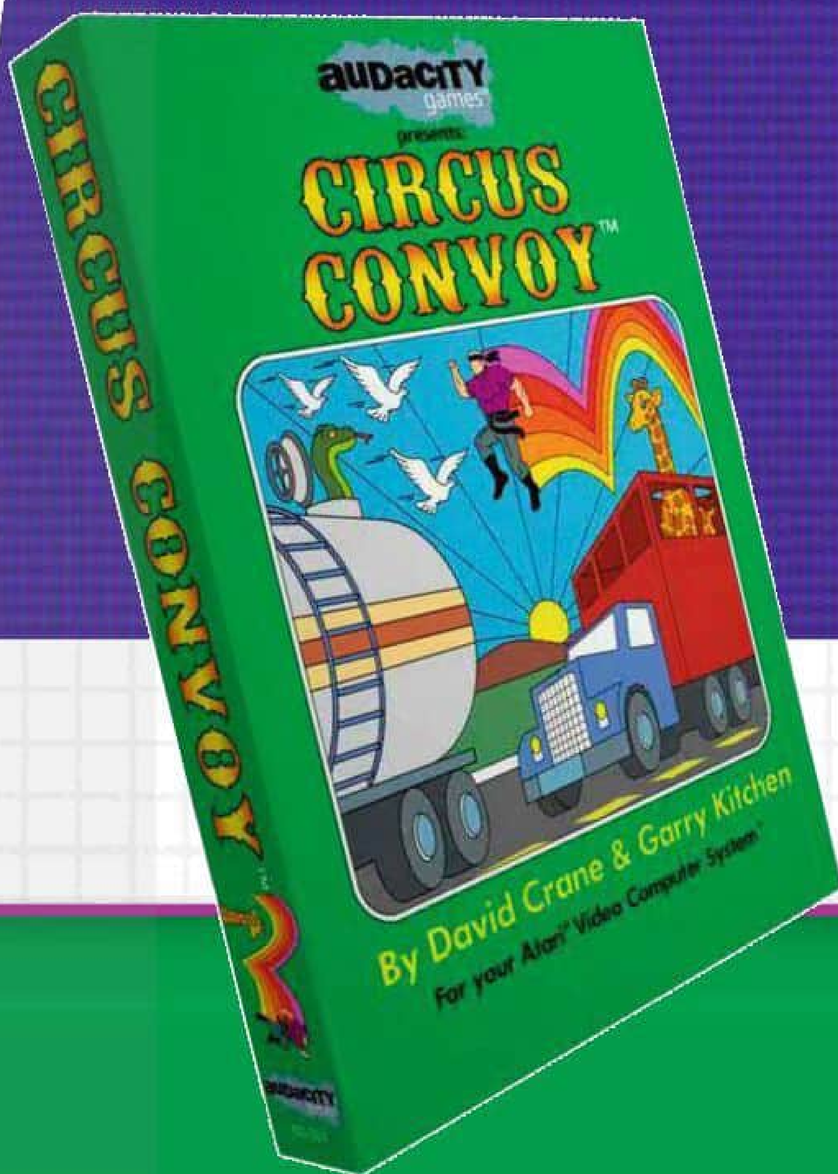
GRADIUS ADVANCE

ENTWICKLER: MOBILE21
JAHR: 2001
PREISPROGNOSE:
AB **50 EURO** (EU), AB **130 EURO** (JAPAN), AB **70 EURO** (USA)

LOAD"NEUES SPIEL",8,1

Auf dieser Doppelseite stellen wir aktuelle Spiele für beliebte Retro-Plattformen vor, egal ob Homebrew oder kommerziell. Wenn euch diese neue Rubrik gefällt, lasst es uns bitte per Leserbrief an retrogamer@gamersglobal.de wissen!

Von Harald Fränkel



» *Circus Convoy* gibt es in drei Ausführungen, das hier ist die Standardfassung.



» Held Andre kann von Lkw zu Lkw springen. Ist der Abstand zu groß, braucht er aber Hilfsmittel, beispielsweise einen Fallschirm.

CIRCUS CONVOY

» **SYSTEM:** ATARI 2600
» **ENTWICKLER:** DAVID CRANE / GARRY KITCHEN
» **BOXVERSION:** HTTPS://ADGM.US (55,00 EURO)
» **DOWNLOAD:** –

Die meisten Leser ahnen wohl wegen des Titels *Circus Convoy*, um was es bei diesem kürzlich erschienenen Action-Adventure geht – ja, hier steht tatsächlich ein Zirkus-Konvoi im Mittelpunkt. Wobei dieser genau genommen gar nicht steht, sondern fährt und der Spieler währenddessen in Stuntman-Manier auf den Lastwagen und Anhängern herumturnt.

Hinter dem Projekt mit dem ungewöhnlichen Szenario stecken der 80er-Jahre-Kultdesigner und Activision-Mitgründer David Crane (*Pitfall!*, *Decathlon*, *Ghostbusters*, *Little Computer People*) und sein Kollege Garry Kitchen (*Keystone Kapers*, *Pressure Cooker*, *The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants*). Der Spieler schlüpft in die Rolle des Artisten Andre, der mit dem Heartland Traveling Circus von Stadt zu Stadt reist. Sein Brötchengeber wird von einem Konkurrenzzirkus sabotiert, was der Aufklärung bedarf.

Circus Convoy präsentiert sich als lustiger und technisch toller Titel, der sich in großen Teilen wie ein Jump-and-run spielt. Obendrein gibt es ein Inventar, und der Held muss im Adventure-Stil diverse Gegenstände an den richtigen Stellen benutzen. Von Schlüsseln abgesehen, bringt ihn etwa eine Drohne im wahrsten Sinne des Wortes weiter: Andre fliegt damit zu anderen Lastwagen der Kolonne, wenn der Abstand für einen Sprung zu groß ist. Wofür Mauerziegel, Bomben und Benzin wichtig sind, muss man auch erst mal herausfinden.

In der Atari-2600-Steinzeit verfügten Module in der Regel über 2 bis 8 Kilobyte Speicher. *Circus Convoy* befindet sich auf einer 128-KB-Steckkassette, was es den Machern ermöglicht, sechs Minigames ins Spiel zu packen. Die sorgen natürlich für Abwechslung. Bei einem dieser Zusatzspiele gibt es sogar ein Wiedersehen mit den *Pitfall!*-Krokodilen. Witzig!



» Eines der Minigames ist dem Arcadespiel *Whac-A-Mole* nachempfunden. Statt Maulwürfen hauen wir mit Hilfe von Bodenplatten einem Clown auf den Kopf.

TINYUS

» **SYSTEM:** AMIGA
» **ENTWICKLER:** ABYSS
» **BOXVERSION:** –
» **DOWNLOAD:** HTTPS://bit.ly/3Hxlegj (GRATIS)

Wenn *Tinyus* über den Monitor flimmert, feuern Shoot-em-up-Fans nicht nur auf ihre Gegner, sie zünden vor Begeisterung auch die eine oder andere imaginierte Konfettikanone. Bei wenig versierten Zockern schießen wegen des Schwierigkeitsgrades hingegen eher die Tränen.

Die Demogruppe Abyss hat schon vor zwei Jahren bei *Tiny Bobble* (kostenloser Download: https://bit.ly/3K72maT) bewiesen, dass Interpretationen von legendären Spielautomaten ihr Ding sind. Mit *Tinyus* ist die sehr authentische Umsetzung einer Konami-Maschine auf dem Amiga gelandet: *Gradius*, außerhalb Japans eher als *Nemesis* bekannt, hat uns 1985 mit einem innovativen und später vielmals kopierten Power-up-System beeindruckt.

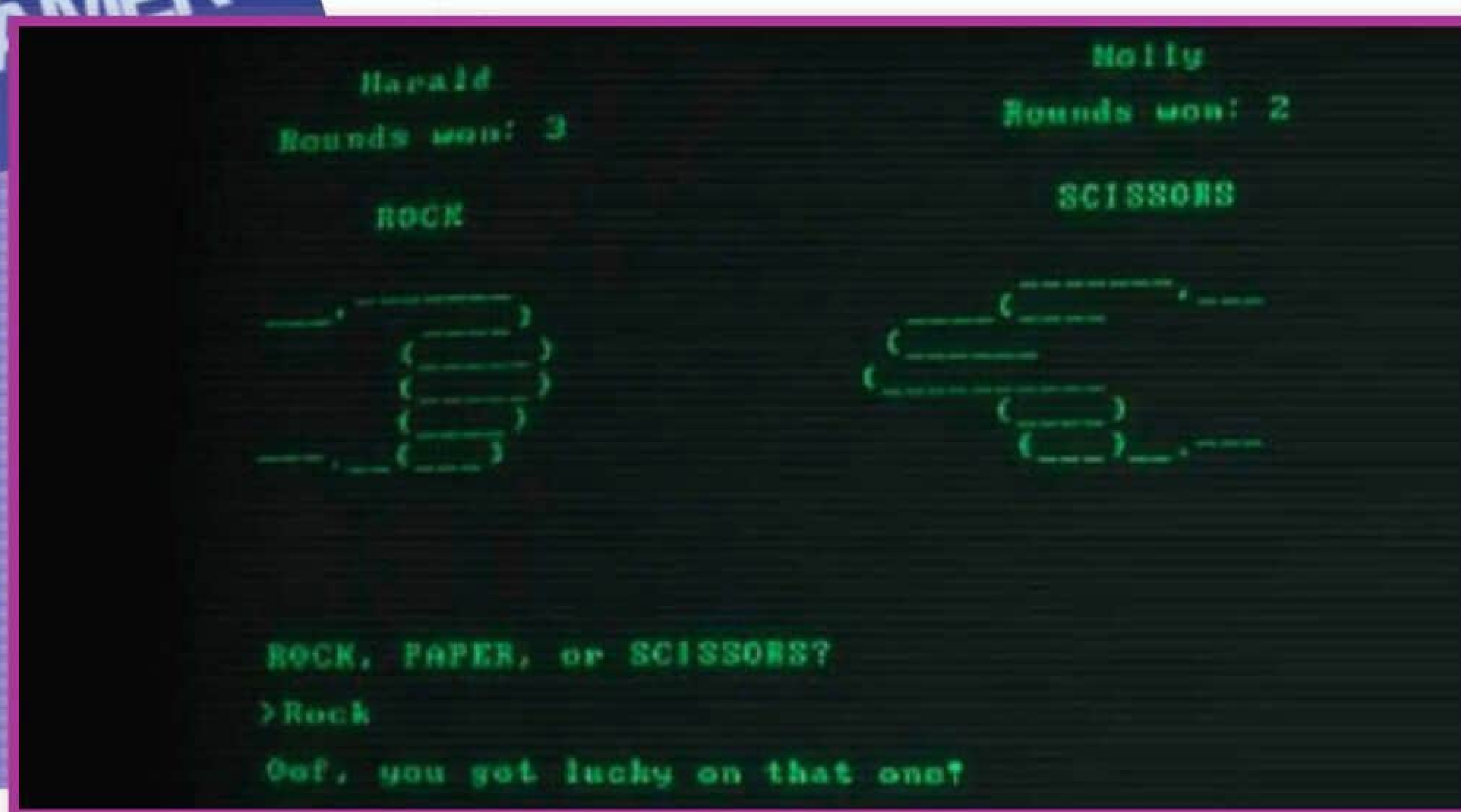
In *Tinyus* lassen manche Feindschiffe Kanister zurück, die der Spieler an Bord seines Hyperraum-Jägers holt. Damit lädt sich eine Power-Leiste am unteren Bildschirmrand auf. Ein Kanister reicht bereits, um das Schiff etwas schneller zu machen. Der Pilot kann aber auch warten und weitere Kanister sammeln. Dann aktiviert er bei Bedarf und auf Knopfdruck zielsuchende Raketen, Doppelfeuer, Laser, Schutzschilde oder bis zu vier Kampfdrohnen, die das Schiff als Satelliten umschwirren. Das Upgrade-Management sorgt für viel taktischen Tiefgang. Außerdem trifft *Tinyus* mit einer OP-Laser-genauen Steuerung ins Schwarze. Aufgrund der fetten Action empfehlen die Entwickler allerdings mindestens einen Amiga 1200.

Vorwerfen kann man diesem gradiusen Shmup nur, dass es in den ersten vier von sechs Levels auffälliges Boss-Recycling betreibt und sich wegen der vorbildlichen Authentizität wie ein Groschengrab gebärdet: Geht das Raumschiff hops, sind alle Upgrades futsch. Ferner gibt es weder eine Speicher- noch Passwortfunktion, und nach einem gescheiterten Bossduell setzt das Spiel den Bruchpiloten im Level zurück. Hat da gerade jemand „Mimimi!" gewinselt?



» Unser mit sternförmigen Schutzschilden, Lasergeschütz und Raketen verbesserter Jäger ballert sich durch die Tentakelmonster von Level 5.

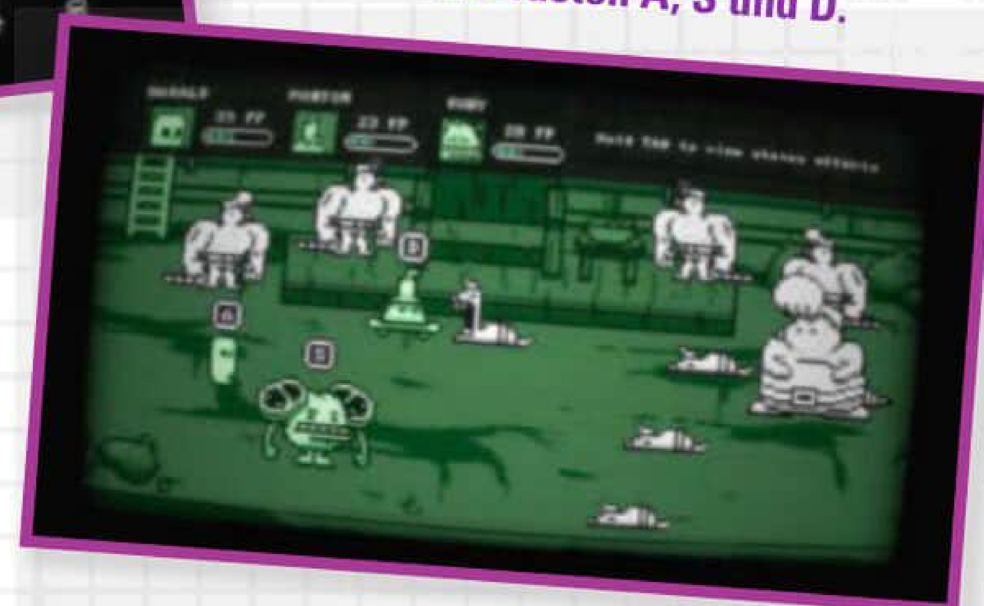




» *Buddy Simulator* beginnt als Textadventure – mit harmlosen Spielen wie *Schnick, Schnack, Schnuck* und *Galgenmännchen*.



» Im zweiten Kapitel erkunden wir eine Stadt in 2D. Der Held sieht aus wie ein Kondom auf Füßen (Bildmitte). Rechts: das Inventar.



» Rundenkämpfe mit Reaktionstests: Damit seine drei Abenteurer blocken, drückt der Spieler im richtigen Moment die Tasten A, S und D.

BUDDY SIMULATOR 1984

» **SYSTEM:** WINDOWS
» **ENTWICKLER:** NOT A SAILOR STUDIOS
» **BOXVERSION:** -
» **DOWNLOAD:** STEAM / EPIC GAMES (7,99 EURO)

Mit diesem Adventure erleben PC-Besitzer einen außergewöhnlich ungewöhnlichen Mix aus KI-Simulation und Psycho-Thriller. Gleichzeitig spiegelt der Titel die Evolution der Computerspiele von der 8-Bit-Ära bis zu den ersten Ego-Shootern wider: *Buddy Simulator 1984* beginnt als Textadventure und entwickelt sich wortwörtlich weiter – bis es nach rund fünf Stunden zum Showdown in der Ego-Perspektive kommt.

Der Spieler kommuniziert per Chat mit einer englischsprachigen künstlichen Intelligenz, die die Rolle des Kumpels übernimmt. Anfangs lädt die KI zu Simpelspielen wie *Schere, Stein, Papier* ein, befragt „ihren" Menschen aber auch. Auf diese Weise wird das Spiel personalisiert. Wir haben unseren Buddy „Holly" genannt und Grün als Lieblingsfarbe angegeben – schwupps, schon passte die neue virtuelle Freundin die Schriftfarbe an.

Buddy Simulator hat was von betreutem Spielen: Die KI schaut zu, kommentiert und greift ein. Für Kapitel 2 programmiert sie eine 2D-Grafik. Die Welt, die zunächst nur textlich und damit im Kopf existierte, bekommt also ein Gesicht.

In Abschnitt 3 erleben wir ein Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen, die auf Reaktionsschnelligkeit setzen. Der Held wählt bizarre Charaktere als Begleiter. Zum Beispiel Morton, den Stein, der Skateboard fährt. Irgendwann wundert man sich auch nicht mehr, dass eine tote Oma im Inventar +20 Prozent Lebensenergie gibt. Trotz derlei lustiger Absurditäten fesselt vor allem die Interaktion zwischen Mensch und Maschine: Wird die virtuelle Spielgefährtin sauer, simuliert das Game schon mal einen Systemcrash. G.R.U.S.E.L.I.G.!

Fazit: *Buddy Simulator 1984*, das auch wegen seiner vier möglichen Enden zu mehreren Durchgängen mit anderen NPC-Begleitern animiert, verdient definitiv das Prädikat „Psychospielchen".

ROGUE64

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** BADGER PUNCH GAMES
» **BOXVERSION:** HTTPS://bit.ly/3pOMJNJ (42,00 EURO)
» **DOWNLOAD:** HTTPS://bit.ly/3C55hxZ (4,50 EURO)



» Aufgeräumt: links Charakterwerte und Inventar, rechts die Automap, dazwischen das Spielfenster mit Held, vier Monstern, Schlüssel, Heiltrank und Schatztruhe.

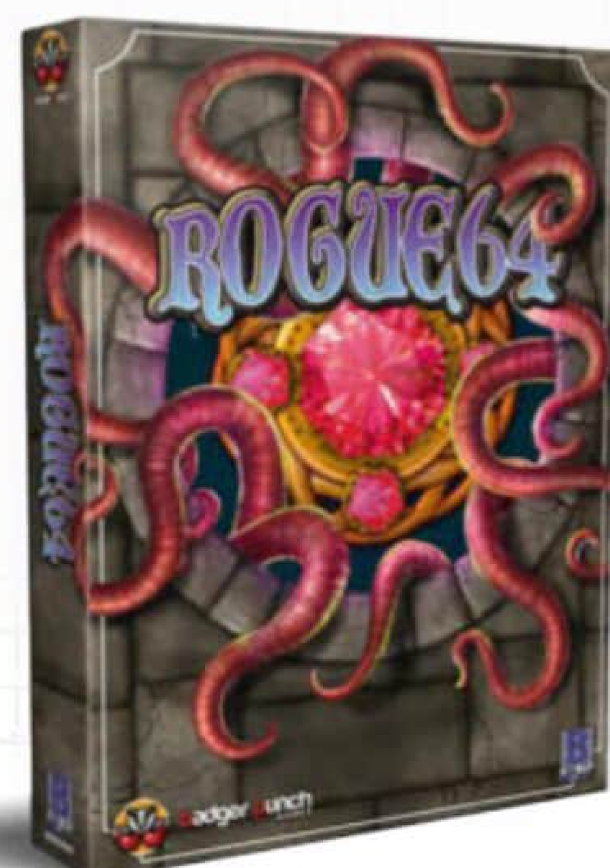
Sich entspannt zurücklehnen und fast nichts tun, das kann man im Urlaub, als Finanzbeamter oder bei diesem wunderbar entschleunigenden Rollenspiel für den C64. Die Hommage zum 1980 erschienenen *Rogue* fühlt sich extrem puristisch an, kitzelt aber den Nur-noch-eine-letzte-Runde-Nerv.

Wir schnetzeln uns bei *Rogue64* durch zufallsgenerierte Dungeons bis ins achte Gewölbe, wo der Endgegner haust. Wir suchen Schlüssel und die jeweilige Tür zum nächsten Keller, tüten Heiltränke ein und laben uns an rar gesäten Herzsymbolen, die unsere Hitpoints auffrischen. Die Rundenkämpfe laufen automatisch ab, die Charakterentwicklung kocht auf Sparflamme: Der Recke steigt nicht in Stufen auf, es werden weder Waffen noch Rüstungen simuliert, Magie spielt keine Rolle. Der Weltenretter Light definiert sich allein über die Lebensenergie und Körperkraft. Steigerbar sind diese Werte mit erbeuteten Gemmen.

Warum dieses Magerprogramm Spaß macht? Wegen des Nervenkitzels! Im Grunde geht es wie bei jedem Roguelike darum, Risiken zu kalkulieren. Der Spieler tanzt bei *Rogue64* ständig auf einer Rasierklinge. Wenn er mit dem letzten Heiltrank knausert, weil er ihn für den nächsten Dungeon als Reserve aufheben möchte, läuft er Gefahr, von einer luschigen Fledermaus besiegt zu werden. Das Spiel hat etwas von Poker oder Roulette. Es gibt sich als Pausenfüller – im durchweg positiven Sinn. Für einen Level benötigt man vielleicht fünf Minuten, stets begleitet von einem launigen Ohrwurm aus dem SID-Soundchip.

Rogue64 legt auch die Wirkung der Spezialtränke per Zufall an. Wer eine rote oder blaue Phiole entdeckt, muss sich beim erstmaligen Konsum überraschen lassen, was passiert. Manchmal deckt ein Trank nur die Karte auf, was bei diesem Spiel so gut wie nichts bringt. Wenn nach einem Schluck hingegen alle Feinde in einem Raum platzen, herrscht Jubel, Trubel, Heiterkeit.

» Keine Ladezeiten: In der Packungsversion befindet sich *Rogue64* auf Modul.



DIE GESCHICHTE VON

SONIC™ ORIGINS

VOR *SONIC MANIA* SCHUFEN EINIGE DER ENTWICKLER REMASTERED-VERSIONEN DER MEGA-DRIVE-SPIELE. NUN HAT SEGA DIESE MIT EXTERNER HILFE NOCHMALS ÜBERARBEITET UND IN EINE NEUE SAMMLUNG GESTECKT, MIT *SONIC 3 & KNUCKLES* ALS DREINGABE.

Kaum eine Firma ist so vorbildlich wie Sega, wenn es darum geht, den eigenen Spielekatalog so leicht wie möglich zugänglich zu machen. Allerdings ruft dieses löbliche Verhalten auch Kritiker auf den Plan: Durch die hohe Veröffentlichungs-Frequenz gehe schließlich das Besondere verloren. So könntet ihr euch fragen, warum ihr euch über eine neue *Sonic*-Sammlung freuen solltet – speziell, wenn ihr schon *Sonic Jam* oder die *Sonic Mega Collection* im Schrank habt.

Im Fall von *Sonic Origins* ist aus unserer Sicht aber wirklich Freude angebracht. Beispielsweise, weil die Spiele nicht einfach emuliert, sondern auf Basis der Retro Engine von Christian White (The Taxman), seines Zeichens ein riesiger Sonic-Fan, portiert wurden.

Wir haben Simon Thomley gefragt, was daran so toll ist. Der Chef von Headcannon Games hat an diversen Remaster-Projekten sowie an *Sonic Mania* und *Sonic Origins* gearbeitet. Davor hat der „Stealth"-genannte Programmierer beispielsweise den SonED-Level-Editor und die *Knuckles in Sonic 1*-Mod entworfen. Simon erklärt uns: „Ein guter Emulator sticht einen schlechten Port immer aus. Aber wenn du talentierte und motivierte Leute kennst, können sie das Original sehr gut nachbauen. Versionen für moderne Systeme können außerdem zuvor nicht enthaltene Features realisieren – darunter solche, die auf der Originalhardware technisch unmöglich gewesen wären."

Die Retro Engine bewies bereits mit den Mobil-Ports von *Sonic CD*, *Sonic the Hedgehog* und *Sonic 2*, was sie kann. Widescreen-Support, bessere Performance, neue Charaktere und Moves sowie frische Levels hat sie in allen drei Remastered-Versionen ermöglicht.

In *Sonic Origins* sind nun überarbeitete Fassungen aller drei Neuauflagen enthalten. So könnt ihr den Drop Dash aus *Sonic Mania* ausführen, der euch erlaubt, aus der Luft direkt nach der Landung in Kugelform weiterzurasen. Außerdem gibt es einen gespiegelten Modus sowie den Anniversary Mode. In diesem habt ihr unbegrenzte Leben und sammelt Münzen, mit denen ihr Inhalte im Museum kauft und nicht geschaffte Spezial-Levels wiederholt.

Das eigentliche Highlight ist aber, dass *Sonic 3 & Knuckles* enthalten ist. Seit 2011 hielt Sega diesen Teil unter Verschluss, Gerüchten zufolge wegen Lizenzproblemen, da die Musik aus der Feder von Michael Jacksons Song-Schreibern stammte. Letztlich ist das aber egal, denn jetzt könnt ihr den Fan-Liebling neu erleben! ▶



» [PC] *Sonic 3 & Knuckles* ist erstmals in 16:9 spielbar.



» [PC] Es gibt einige neue Spielmodi wie den Boss Rush.





» [PC] Auf dem Looping liegen nun Münzen anstatt ein Extraleben.



» [PC] Im Classic Mode gibt es 4:3 und limitierte Leben.



» [PC] Alle Spiele bieten 60 fps und mehrere Spielstände.



» Simon Thomley, Indie-Entwickler und Headcannon-Chef.





» [iOS] Durch 16:9-Auflösung gibt es dezente Gameplay-Änderungen.

» [iOS] Dieser Bereich in *Sonic 1* ist neu im Remaster.

SONIC THE HEDGEHOG

AUCH WENN DAS ERSTE ABENTEUER DES IGELS EIN GROSSER KLASSIKER IST, HAT IHM DIE ÜBERARBEITUNG NICHT GESCHADET. SO WURDEN EINIGE SEINER EHER SELTSAMEN EIGENARTEN AUSGEBÜGELT.

Egal wie berühmt Sonic heute als Maskottchen ist, man sollte nie vergessen, wie neuartig das erste Spiel mit ihm war. Auch Simon denkt voller Freude daran zurück: „Die helle, surreale Grafik fiel mir vor über 30 Jahren natürlich sofort auf, aber vor allem die Geschwindigkeit und die Physik-basierte Spielmechanik haben mich gefesselt. Auch das Entwickler-Team hatte etwas Besonderes. Es machte aus dieser experimentellen Idee einen riesigen Erfolg, bis heute ist *Sonic 1* ein wirklich starker Teil." Diese Bewunderung der Entwickler brachte Simon sogar erst auf die Idee, selbst Spiele zu machen.

In den 90ern war es tatsächlich eine große Neuheit, natürliche Gefälle und Kurven in Levels zu verbauen, auch das generell hohe Tempo war beeindruckend. Betrachtet man Teil 1 allerdings ohne Nostalgie-Brille, fallen einige Kinderkrankheiten auf. So werdet ihr den Spin Dash vermissen, wenn ihr mit späteren Teilen eingestiegen seid – und der in *Sonic Origins* implementiert wurde. Laut Simon kamen viele Probleme daher, dass die Erzeugung von Geschwindigkeit ein kniffliges Programmier- und Designproblem sei. Umso wichtiger sei das Feature: „Der Spin Dash gibt weniger erfahrenen Spielern die Chance, mit einem schnellen Schub an Hindernissen vorbeizukommen und Gefahren zu entgehen. Mit dem Drop Dash geht das sogar noch besser."

Durch den nachträglichen Einbau von Tails und Knuckles wird die Lücke zwischen den Serienteilen noch weiter geschlossen, er machte aber viel Arbeit: „Es war wichtig, dass die beiden sich genau so verhalten sollten, wie man es eben kennt, und das, ohne zu Problemen zu führen. Wir haben das gesamte Spiel mit einer besonderen Software durchkämmt, mit der wir die wichtigen Änderungen am Kollisionsverhalten der Levels vornehmen konnten." Was Simon damit meint: Viele Bereiche konnte Sonic ohne Cheats gar nicht erreichen, dort gab es keine Levelgrenzen oder Grafiken. Tails und Knuckles sind etwas agiler, also mussten einige Orte für sie ausmodelliert werden. „Wir haben sogar alternative Routen und Bonus-Räume in leeren Flächen eingebaut, die Sonic nie sehen würde."



» [iOS] Zu schwer zugänglichen Orten fliegt Tails kurzerhand.



» [iOS] Im Remaster rotieren die Special Stages geschmeidiger.



» [Mega Drive] Die typische *Sonic*-Physik wurde beibehalten.

Damit sich Teil 1 wie die Nachfolger anfühlt, wurde auch an der Physik geschraubt. So hatte Sonic ein Tempolimit, das laut Simon aber nur eine Eigenart der Eingabeprogrammierung war. „Mit Segas Erlaubnis haben wir diese Begrenzung entfernt, ihr könnt ihr sie aber mit einem geheimen Menücode wieder aktivieren!" Ebenfalls entfernt wurde eine Mechanik bei den Stacheln: Wer früher auf sie fiel, war danach nicht kurz unverwundbar, sondern erhielt sofort noch mal Schaden durch sie. Dieser Doppeltreffer war laut Simon Absicht, ist in *Origins* aber entfernt. Auch dieses Detail dürft ihr mit einem geheimen Kommando wieder aktivieren.

Die Umsetzung der Breitbild-Darstellung war eine echte Herausforderung. Im normalen Levelverlauf ist sie nützlich und macht Gefahren früher sichtbar, bei den Bossen mit ihren fixen Bildschirmen musste man aber aufpassen, nicht die Balance zu verändern. „Beim Boss der Green Hill Zone waren künstliche Begrenzungen störend, also haben wir die Distanz zwischen den Plattformen und die Geschwindigkeit des Bosses so angepasst, dass das Timing im Kampf wie früher bleibt. Beim Obermotz der Spring Yard Zone hingegen hätten Vorsprünge oder zusätzliche Blöcke die Schwierigkeit zu stark verändert, also haben wir eine bewegliche mechanische Barriere eingebaut."



» [Mega Drive] Wände durchbrecht ihr via Spin Dash und Drop Dash.



» [Mega Drive] Im Anniversary-Modus gibt es unbegrenzte Leben, so wird alles leichter.

VORBILD-FUNKTION

DER INDIE-ENTWICKLER JAY X TRENT ERKLÄRT SONICS EINFLUSS AUF SEINE SPIELE.

Jay kam erstmals über Segas Werbekampagne mit *Sonic* in Berührung: „Es gab diese Werbung, die eine Ingame-Szene zeigte, in der Sonic in der Spring Yard Zone von Krabben-Badniks abprallte, direkt neben einem Ninja, der in einer echten Stadt einen Rückwärtssalto machte. Das war so cool!" Diese Faszination empfand er dann auch beim Spielen. „Ich war schockiert, wie seltsam alles wirkte, ganz besonders der surreale Grafikstil der Green Hill Zone –wie sie aussah und klang. Selbst die Wegpfosten am Ende der Levels, auf denen ich das Pringles-Maskottchen entdeckte: Alles war so viel komischer als die *Wonder Boys* und *Alex Kidds*, die ich bis dahin gekannt hatte."

Für ihn ist der erste *Sonic*-Teil noch immer der beste, auch, weil er nicht so extrem auf Höchstgeschwindigkeit ausgelegt ist. „Sonic erlaubte es sich, die Geschwindigkeit zugunsten von guten, altem Plattforming zurückzuschrauben. Auch wenn ich die späteren Spiele liebe – sie kleistern die Levels oft mit Achterbahn-Sequenzen, Sprungfedern und anderen Gimmicks voll."

Der Philosophie des Erstlings folgt Jay bei seinen eigenen Spielen, wie seinem ersten Titel auf Steam, *Quickly, Quackley!*: „Jeder Level hat ein 13-Sekunden-Zeitlimit, es ist also sehr wichtig, dass die Abschnitte einen guten Flow haben. In meinem neuen, handgezeichneten Spiel *NekoNecro* versuche ich diesen Ansatz auch weiter zu verfolgen, wenn auch etwas freier. Ich habe sogar eine Hommage an den Badnik aus der erwähnten Werbung darin eingebaut."


» [PC] Kunst hat Jay zu *Sonic* gebracht und prägt *NekoNecro*.



SONIC THE HEDGEHOG 2

EIGENTLICH BRAUCHT DER ZWEITE TEIL GAR KEINE GROSSE ÜBERARBEITUNG. DOCH IN DER REMASTERED-VERSION FINDET SICH ERSTMALS EIN BERÜCHTIGTER VERSCHOLLENER LEVEL!

Für den zweiten *Sonic*-Teil hatte Sega damals eine massive Werbekampagne auf die Beine gestellt, welche die die Wahrnehmung der Serie nachhaltig veränderte. Für Simon hob sich *Sonic the Hedgehog 2* durch einige besondere Qualitäten von den anderen Mega-Drive-Teilen ab. „Zunächst war es rein von der Anzahl der Zonen her das längste Spiel. Außerdem führte es mit Tails den ersten Gefährten ein, ebenso wie Super Sonic. Außerdem war es der erste Titel mit einem kooperativen sowie kompetitiven Modus. Letzterer ist der beste seiner Art in der gesamten Serie!“ Nicht zu unterschätzen ist auch, dass das Spiel dem Model 2 des Mega Drive beigelegt wurde.

Laut Simon gehört das Mysterium um die verlorenen Zonen zur Faszination des zweiten Teils. Das ist insofern witzig, als sich *Sonic 2* insgesamt sehr rund anfühlt. Vor allem dank Spin Dash und Tails, aber sogar Knuckles konnte durch die Verbindung mit *Sonic & Knuckles* ins Spiel gebracht werden. Die damalige Entwicklung verlief jedoch sehr holprig, was zu haufenweise ungenutzten Elementen wie eben der Hidden Palace Zone führte. „Viele Konzepte schafften es nicht in die finale Fassung – aber der Hidden Palace war das große Thema auf den Schulhöfen. Später füllten aus Magazinen zusammengetragene Infos sowie eigene Theorien ganze Webseiten“, erinnert sich Simon an die Zeit.



» [Android] Das Abflussrohr wurde erst in den Neuauflagen eingebaut.

Es gab noch weitere verschwundene Levels, die das Interesse der Spieler weckten: die Wüsten-Stage aus einer Magazin-Anzeige, die seltsam benannte Genocide City Zone sowie die Wood Zone, die in einem Prototyp des Spiels entdeckt wurde. Die Hidden Palace Zone war deshalb besonders spannend, weil Teile von ihr es in die finale Fassung von *Sonic 2* geschafft hatten. Auch wenn es nur ein Titelbildschirm und ein zusammengewürfelter Haufen von gelöschten Assets war, der über Cheat-Geräte zugänglich ist, bewiesen Prototypen, dass der Level von allen gelöschten am weitesten fertiggestellt war.



» [Android] Der Boss im Hidden Palace wurde neu entworfen.



» [Mega Drive] Viele Elemente aus *Sonic 2* gibt es bis heute.



» [Mega Drive] Im Wettkampf müsst ihr schnell sein, Ringe und Items sammeln.



» [Mega Drive] Der Spin Dash kam erstmals in *Sonic 2* vor.



» [iOS] Die Special Stages in *Sonic 2* laufen deutlich flüssiger.

Aufgrund des großen Fan-Interesses an den gelöschten Elementen bekam das Team die Erlaubnis, den Hidden Palace als Bonus-Level in die mobile Remastered-Version einzubauen. Wie Simon ausführt, halfen auch die positiven Reaktionen auf die Zusatz-Features für *Sonic 1* und *Sonic CD* dabei, Sega die Idee schmackhaft zu machen: „Takashi Iizuka *[Producer der Sonic-Reihe*] ließ uns einen Prototyp entwickeln. Wir konnten wir die Probleme beim Levelfluss, die während der ursprünglichen Entwicklung aufkamen, beseitigen."

Auch wenn das Team zahlreiche Assets bekam, war das eigentliche Layout des Levels nie finalisiert worden. Zudem waren die Gegner sehr simpel und es gab keinen Hinweis auf einen Bosskampf. Also musste Simons Team die komplette Zone ausarbeiten, einen Obermotz erschaffen und sich den neuen Gegnertyp der Jellygnites ausdenken, neben zahlreichen weiteren Details. Sie verbauten ein paar zusätzliche Kacheln für Spiralen, und der Redz-Gegner spuckt nun Feuer.

Auch wenn das Leveldesign durch *Sonic & Knuckles* bereits für die agileren Charaktere angepasst wurden, haben Simon und sein Team es sich nicht nehmen lassen, ein paar eigene Ergänzungen einzubauen. „Schaut doch, ob ihr sie finden könnt!", lacht er. Nette Neuerungen sind außerdem der Time-Attack-Modus, in dem ihr eure schnellsten Zeiten aufzeichnet, und der Boss-Attack-Modus, bei dem ihr euch Robotniks tödlichsten Maschinen stellt. ▶



HEISSES SEQUEL

DER YOUTUBER REDHOTSONIC MAG DEN ZWEITEN TEIL AM LIEBSTEN.



Lange bevor er *Sonic*-Videos auf YouTube machte, hatte der junge Redhotsonic seinen Erstkontakt mit dem Igel. Und zwar über die Einkaufstüte eines Fremden. „Ich war fasziniert von dem Bild darauf, und der Typ war so nett, seine Sonic-Tüte gegen die meiner Mutter zu tauschen. *Sonic 2* lag 1992 unter meinem Weihnachtsbaum, und ich habe es quasi endlos gespielt. Ich mochte es lieber als den ersten Teil, weil es leichter war. Heute ist es mein Liebling, weil ich dermaßen viele Stunden damit verbracht habe."

Nicht unerheblich für den Spielspaß ist für ihn der Spin Dash, ohne den kein *Sonic*-Spiel mehr funktionieren würde, wie er sagt. So konnte Sega die Geschwindigkeit und die schnellen Vorstöße weiter in den Fokus rücken. Nicht ganz so überzeugt war Redhotsonic von Tails, da der Spieler ihn nicht fliegen lassen konnte. „Er hilft in der Story, besonders wenn es ins Wing Fortress und Sky Chase geht, auch bei Death Egg und den Cutscenes. Aber ansonsten nervt er nur, besonders in den Special Stages. Da sind wir uns wohl alle einig, oder? Wobei, ganz fair ist das vielleicht nicht, schließlich hat er den Zweispielermodus ermöglicht."

Die besten Erinnerungen an das Spiel hat er von einer Spielsitzung mit seiner Mutter, bei der sie alle sieben Chaos Emeralds gesammelt haben: „Wir sahen uns gegenseitig an und unsere Kiefer klappten nach unten. Bis dahin hatten wir nicht rausgefunden, wie man zu Super Sonic/ Super Knuckles wird. Ich glaube, im Wing Fortress passierte es dann!"



» Redhotsonic bringt auf seinem Kanal detaillierte Tests von Fan-Projekten.

» [Xbox 360] Mit Tails findet ihr eure Ziele oftmals leichter.

» [Xbox 360] Dank 16:9 ist das Metal-Sonic-Rennen leichter.

» [Mega-CD] Sonic CD verwirrt durch Ringe in Wänden.

SONIC CD

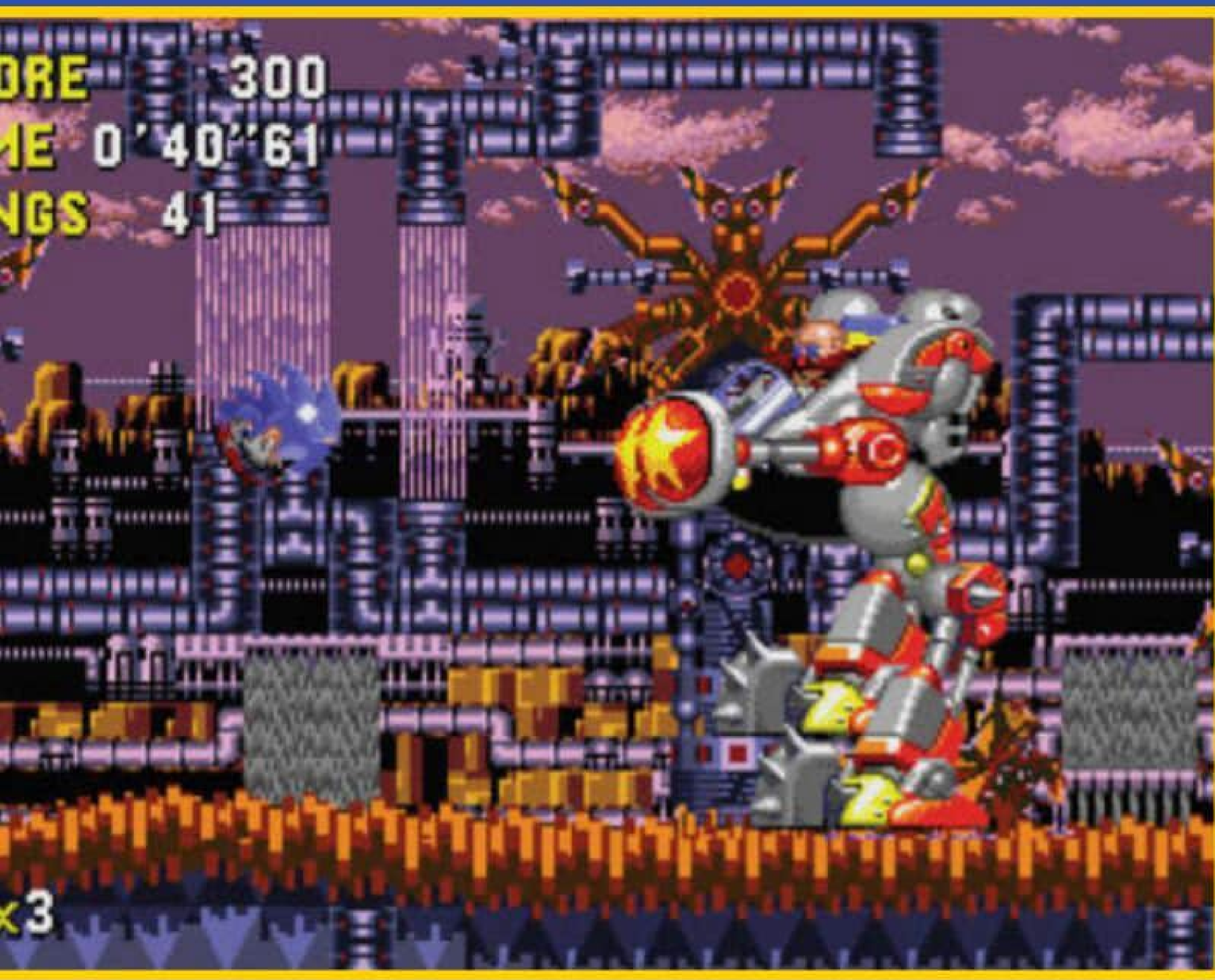
OHNE DIESE EINST SCHWER ERHÄLTLICHE MEGA-CD-KURIOSITÄT HÄTTE ES *SONIC ORIGINS* UND *SONIC MANIA* NICHT GEGEBEN – SIE HAT CHRISTIAN WHITEHEAD AUF DIE IDEE DER RETRO ENGINE GEBRACHT.

Auch wenn Sonics einziger Ausflug auf das Mega-CD zehn Monate nach *Sonic 2* erschien, war es eher wie ein zweites, unabhängig entwickeltes Sequel. Ähnlich klingende Ideen wie Flipper-inspirierte Levels und ein Roboter-Igel fühlten sich unterschiedlich an, der Spin Dash funktionierte anders und Tails fehlte komplett. Am meisten differierten die Titel in ihrer Struktur: Für das gute Ende von *Sonic CD* müsst ihr in die Vergangenheit reisen, Robotniks Maschinen zerstören und so eine bessere Zukunft sicherstellen. Während sich in *Sonic 2* die Levels wie flotte Hindernisparcours anfühlten, müsst ihr in *Sonic CD* viel erkunden und backtracken.

Für Simon macht eben dieser Erkundungsaspekt den Reiz von *Sonic CD* aus. „Einige nennen es optional, ich möchte das ‚perfekte' Ende aber auf jeden Fall erreichen! Also alle Zeitsteine sammeln, jede Maschine und jedes Metal-Sonic-Hologramm zerstören." Für ihn fühlt sich kein anderes *Sonic*-Spiel so belohnend an. Die Jagd auf die Chaos Emeralds in *Sonic 1* und *Sonic 2* auf dem Game Gear und Master System seien nur eine nette Alternative zu den Bonus-Levels. „Die Star Posts und Spezial-Ringe in *Sonic 2* und *Sonic 3 & Knuckles* auf dem Mega Drive zu finden führt immerhin zu etwas Erkundungsdrang. In *Sonic 2* gibt es zwar einen Bonus, wenn man alle Ringe eines Levels sammelt, aber das ist teilweise schlicht unmöglich."

Sonic CD war der erste Port auf Basis der CD Engine. Wie Christian Whitehead gegenüber *TouchArcade* angab, begann die Entwicklung im März 2008. Die iPhone-Version der Engine war in nur einer Woche umgesetzt. Sega vorgestellt wurde das Projekt im Sommer 2009, und das Unternehmen gab schließlich grünes Licht. Simon war zwar nicht offiziell am Projekt beteiligt, half aber bei der Rückentwicklung und Dokumentation mit, was zu den originalgetreuen Umsetzungen des Levels Palmtree Panic und der Special Stage geführt habe. „Ich half immer wieder in ähnlicher Weise mit, hatte aber nie Zugriff auf die eigentliche Entwicklungsversion des Projekts." Veröffentlicht wurde der Port 2011 für Android, iOS, PS3, Xbox 360 sowie 2012 auf dem PC.

Auch wenn *Sonic CD* an sich ein gutes Spiel war, sollte es in erster Linie zeigen, wie CD-ROM-Technologie die Serie voranbringen konnte. Der Soundtrack klang fantastisch, und im Remaster wählt ihr zwischen der japanischen Version von



» [Mega-CD] Der japanische Soundtrack hat fetzige Electro-Tracks.

Naofumi Hataya und Masafumi Ogata oder der amerikanischen Musik von Spencer Nilsen und David Young. Die erstmals verwendeten Comic-Videos vor und nach den Zonen wurde qualitativ im Vergleich zum Original deutlich verbessert, und auch die Special Stages, in denen Sonic in 3D herumrennt und UFOs zerstört, profitieren von der neuen Hardware. Für *Sonic Origins* wurde ihre Performance nochmal verbessert.

Besonders die verbesserte Framerate im Remastered ist Simon wichtig: „Durch technische Limitierungen lief der 3D-Effekt mit maximal 20 Bildern pro Sekunde, aber heutige Spieler erwarten mehr. Darum haben wir die Special Stages und den Rest des Spiels auf 60 Bilder pro Sekunde gebracht. Das hilft dabei, dass die Wechsel zwischen den Levels nicht unangenehm wirken."

Bisher gab es verhältnismäßig wenige Neuauflagen von *Sonic CD*; die Inklusion in *Sonic Origins* mit Features wie dem Spin Dash und Tails ist also begrüßenswert. Nicht jeder Veteran mag das Spiel, aber nun könnt ihr euch ja eure eigene Meinung bilden.

» [Mega-CD] Die UFOs sind dank der auf 60 fps erhöhten Framerate leichter zu treffen.



VERGRABENE SCHÄTZE

FANS RIEFEN EINST NACH DEM PORT ZU *SONIC CD*. WAS WOLLEN SIE JETZT?

SEGASONIC BROS

ARCADE, 1992

■ Es mag nicht der beste Puzzler sein, weshalb es nach einer Interessens-Erhebung wohl nie einen Port auf Heimkonsolen gab. Für Fans wäre es aber trotzdem ein interessantes Stück Geschichte.





SEGASONIC THE HEDGEHOG

ARCADE, 1993

■ In diesem isometrischen Spiel müsst ihr vor Gefahren fliehen. Durch seine Seltenheit wünschen sich Fans seit Jahren eine Umsetzung, aber die Trackball-Steuerung dürfte Probleme machen.

KNUCKLES' CHAOTIX

32X, 1995

■ Das einzige Solo-Abenteuer des Ameisenigels ist ein experimenteller Plattformer, in dem zwei Charaktere mit einem elastischen Seil verbunden sind. Auf dem Gebrauchtmarkt ist es nur sehr teuer zu haben.





SONIC POCKET ADVENTURE

NEO GEO POCKET COLOR, 1999

■ Größtenteils nutzt es Versatzstücke der Mega-Drive-Spiele, die versteckten Puzzles laden aber zur Erkundung der guten Levels ein. Hoffentlich fügt es SNK der *Neo Geo Pocket Color Selection* zu.





SONIC RUSH

DS, 2005

■ Der 3DS wurde 2020 in den Ruhestand geschickt, damit ist *Sonic Rush* auf keiner aktuellen Plattform spielbar. Doch auch ohne zwei Bildschirme würde das Spiel noch jede Menge Spaß machen!



SONIC 3 & KNUCKLES

DER FAN-FAVORIT ERHÄLT NACH ÜBER EINER DEKADE ABSTINENZ ENDLICH DIE RETRO-ENGINE-BEHANDLUNG. WIE KAM DIESES HEISS ERWARTETE PROJEKT NUN DOCH NOCH FÜR *SONIC ORIGINS* ZUSTANDE?

Betrachtet man die damalige Berichterstattung zu *Sonic 3,* machten sich im Vorfeld deutliche Ermüdungserscheinungen bei den Spieletestern bemerkbar. Die Befürchtung wurde geäußert, dass Sega nur noch mehr vom Gleichen abliefern werde. Als die Testmuster eintrudelten, war diese Skepsis jedoch wie weggeblasen. Auch wenn Volker Weitz in der *Power Play* 4/94 den allgemein geringeren Anspruch von *Sonic 3 & Knuckles* bemängelte, gab es für ihn genug Grund zur Freude: „Die knallbunte Grafik, ein butterweiches Scrolling, animierende Soundtracks und ein paar neue Extras sind Futter genug für unkompliziertes Spielvergnügen."

Dieses Zitat fasst die Mehrheitsmeinung zu *Sonic 3* ganz gut zusammen. Die meisten Kritiker zeigten sich wegen der sinnvollen Verbesserungen zufrieden, empfanden die Levels als länger und durchdachter, lobten mehr und interessantere Bosse und die zwei neuen Bonus-Levels. Die Verkäufe waren ebenfalls gut, auch wenn sie nicht ansatzweise die der Vorgänger erreichten. Der Preis von etwa 150 Mark war heftig, das Spiel wurde auch keiner der Konsolen beigelegt. Und sicher verspürten auch viele Fans die erwähnte Ermüdung gegenüber der Reihe. Obwohl Teil 2 das insgesamt größere Spiel ist, mögen viele eingefleischte Fans *Sonic 3* lieber – aus einem ganz bestimmten Grund.

Bereits damals wurde in Tests von einer Deluxe-Version des Spiels mit „24-Mega-Power" gesprochen, eine Bezeichnung, die Sega selbst für die Anzahl an ROM-Megabits ihrer Module verwendete. Obwohl diese Prophezeiung der Magazine nicht ganz zutreffen sollte, waren sie doch etwas auf der Spur, wie Simon ausführt: „*Sonic 3* wurde in zwei Teile aufgesplittet, die mit Segas Lock-On-Technologie zu einem kompletten Spiel zusammengesetzt werden konnten – so integrierte man auch Knuckles in *Sonic 2* und aktivierte haufenweise Blue-Sphere-Minispiele." Anders ausgedrückt: Steckte man die Module von *Sonic 3* und *Sonic & Knuckles* zusammen, erhielt man das komplette Spiel, was für zusätzlichen Hype sorgte – da Knuckles im eigentlichen dritten Teil ohne diese Methode gänzlich fehlte.

Der rote Ameisenigel macht eine Menge Spaß zu spielen: Er kann gleiten, Wände hochklettern und eigentlich unzerstörbare Objekte kaputt hauen. Auch in *Sonic 3* gibt es einige Routen, die nur er betreten kann. Der ursprüngliche Plan war jedoch gar nicht, zwei Spiele zu entwerfen!



» [Mega Drive] Sonic stellt sich diesem Boss in *Sonic 3 & Knuckles* nicht.



» [Mega Drive] Umgedrehte Schwerkraft war knifflig zu portieren.



» [Mega Drive] Elemente wie die Geister gab es nur in *Sonic 3 & Knuckles.*



» [Der Prototyp war nur auf YouTube zu sehen.



» [Mega Drive] Knifflig umzusetzen waren Objekte, die sich durch vertikal begrenzte Abschnitte bewegen.



» [Mega Drive] Vorbeifliegende Objekte waren schwer zu portieren.

Erst später entschied sich Sega wegen zeitlicher und technischer Engpässe für diesen Weg. So ist es nur logisch, dass *Sonic 3 & Knuckles* in *Sonic Origins* enthalten ist – schließlich ist es historisch gesehen der wahre dritte Teil.

Für Simon ergibt die Kombination der beiden Titel sogar das beste 2D-Mega-Drive-Spiel mit dem Igel. „Das Spiel wird dadurch verbessert, und Grafik und Sound sind Spitzenklasse. Tails konnte frei fliegen, Knuckles wurde als Gegenspieler und neuer Charakter eingeführt. Zusammen mit den großen, gut modellierten Levels, den bedrohlichen Bossen und Minibossen sowie den Story-Events fühlt sich das Spiel einfach wie ein riesiges Abenteuer an! Einige schätzen auch die in *Sonic 3 & Knuckles* eingeführten Super Emeralds und Hyper Sonic. Es gibt so viele tolle Elemente, aber letztlich macht der Titel einfach einen Riesenspaß!“ *



» [Mega Drive] In *Sonic 3* dürft ihr Tails im Flug steuern.

PORT-ANTRIEB

SIMON THOMLEY ERKLÄRT DIE EVOLUTION DER RETRO ENGINE.

Die Retro Engine existiert bereits seit 2008 und hat einige Überarbeitungen erfahren, wie Simon an praktischen Beispielen darlegt: „*Sonic CD* wurde mit der Retro Engine v3 portiert, Teil 1 und 2 und der Prototyp für *Sonic 3 & Knuckles* mit Version 4. Die Editing-Tools waren primitiv, der Code wurde in einer proprietären Skriptsprache geschrieben und live ausgeführt.“ Bei *Sonic Mania* kam schließlich Version 5 zum Einsatz, deren Skriptsprache an C angelehnt war und in nativen Code für die jeweilige Plattform kompiliert wurde. So konnte das Team effizienter und kreativer arbeiten.

„Als wir mit Sega über das *Sonic 3 & Knuckles*-Remake sprachen, kamen wir überein, dass wir aus Konsistenzgründen erneut die Retro Engine verwenden würden. Ich besprach das mit Chris, was zur Entstehung der ‚Retro Engine v5 Ultimate‘ führte. Diese tauschte die eigene Skriptsprache aus, sodass direkt in C++ programmiert werden konnte. Durch besondere Module waren außerdem Projekte aus v3 und v4 nutzbar. *Sonic 3 & Knuckles* wurde also direkt in C++ programmiert“, erklärt Simon die Entstehung der neuen Version.

Simon ist aber wichtig, klarzustellen, dass die Retro Engine das Werk von Christian Whitehead ist und dessen Studio Evening Star gehört. „Headcannon hat mit Methyl eine eigene Engine, die wurde bei diesem Remastered-Projekt aber nicht genutzt. Nachdem einige Features von *Sonic 3 & Knuckles* in der Retro Engine nicht möglich waren, durfte ich meine eigene Mechanik zur Nachverfolgung von Routen und mein Kollisionssystem einbauen.“



» [PS4] *Sonic Mania* wurde in der Retro Engine v5 gebaut.

Rogue Galaxy

Zugegeben, 2007 war nun nicht gerade ein Jahr, das mir persönlich durch tolle JRPGs in Erinnerung geblieben ist. Überhaupt sind die Nullerjahre bei mir – spielerisch – ein eher dunkles Jahrzehnt. Im Rückblick sehr schade, denn die Spielewelt hat gerade im ersten Jahrzehnt dieses Jahrhunderts ein paar besonders interessante Rollenspiele hervorgebracht und einige neue Studios in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt. *Rogue Galaxy* ist eines dieser Spiele, und Level-5 eines dieser Studios.

Das japanische Entwicklerteam Level-5 hat sich bereits im Jahr 1998 gegründet, geriet aber erst 2011 auf meinen Radar. Und zwar durch das furiose *Ni No Kuni: Wrath of the White Witch*. Diese optisch und spielerisch opulente Traumwelt im Stil von Studio-Ghibli-Filmen zog mich in ihren Bann. Der Titel ist auch heute noch einer meiner privaten Lieblinge! Seit diesem Zeitpunkt gehört das Team um Designer Akihiro Hino (*Professor Layton* für DS und *Dragon Quest VII* für PS2) zu meinen Favoriten.

Gut, das Fußballthema des für 2023 geplanten *Great Road of Heroes* spricht mich nicht wirklich an. Das bereits 2005 in Japan erschienene *Rogue Galaxy* umso mehr: Das Spiel bekam 2007 für die PlayStation 2 in Europa und den USA neue Features, etwas mehr Text, neue Items und Funktionen. 2015 erschien es mit hochgerenderter 1080p-Grafik (wenngleich im 4:3-Format, was eine echt mutige Entscheidung war …) für die PlayStation 4. Und in dieser Version habe ich dann *Rogue Galaxy* auch das erste Mal gespielt.

Statt des klassischen Fantasy-Szenarios dient eine Mischung aus Mittelalter und Space-Seifenoper als Hintergrund-Szenario. Hauptheld Jasper Rogue fristet sein Dasein auf dem Wüstenplaneten Rosa – und träumt von den Sternen. Eines Tages packt er die Gelegenheit beim Schopf und schließt sich der Crew der Dorgenark an, einem intergalaktischen Piratenschiff. Das sieht zwar aus wie eine betagte Segelfregatte aus dem 16. Jahrhundert, ist aber mit modernsten Finessen wie Schutzschild, Laserkanonen und Teleporter ausgestattet.

Zahlreiche Besatzungsmitglieder der Dorgenark finden sich dann auch Team von Jasper wieder, das genretypisch auf drei aktive Figuren beschränkt ist. Der Rest kommt auf die Reservebank – und erhält immerhin einen Teil der Erfahrungspunkte, die die aktive Truppe einheimst. Auf ein halbes Dutzend Planeten führt das Spiel den Protagonisten. Von urbanen Siedlungen über tiefe Dschungel, alte Burgen und tiefe Kavernen reicht das dreidimensionale Planeten-Spektrum.

Durch Aufgabenerfüllung und häufige Action-Kämpfe gegen Zufallsmonster sammelt die Truppe ebenso Erfahrung wie Geld und frische Items. Just die Gegenstände sind wichtig, denn diese dienen dazu, zahlreiche Fertig- und Fähigkeiten der Figuren freizuschalten. So gibt es für jeden Charakter einen individuellen Skill-Baum. Mit den gesammelten Items lassen sich nun spezielle Buffs oder aktivierbare Fähigkeiten freischalten. Doch damit nicht genug: Im Spielverlauf lernt Jasper, neue Waffen zu schmieden – wirklich praktisch.

Im Gefecht mit den zahlreichen Monstern oder besonders ekligen Bossen kämpft nur der aktuell aktive Chef der Truppe auch selbst. Die Kollegen greifen automatisch in das Echtzeit-Geschehen ein, folgen einer vorher festgelegten Kampfdoktrin und sind je nach dieser besonders aggressiv, defensiv oder kümmern sich ums Heilen und Buffen der Party. Und natürlich zeigt Level-5 auch hier den Hang zur optischen Finesse. Bereits im Erstling (*Dark Cloud*) wirkten die Charaktere eher wie aus einem Zeichentrickfilm – so auch in *Rogue Galaxy*. Die Figuren und die Umgebung wirken wie aus einem Zeichentrickfilm, trotz der etwas angestaubten Grafik. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Zeichentrick-Optik

Komfort- und Spieloptionen hin, Rollenspielmechaniken her: Der größte Star des Spiels ist die Zeichentrick-Optik. *Rogue Galaxy* ist praktisch ein interaktiver Film. Ein Ghibli-Streifen zum Mitspielen. Zwar ist die Grafik nicht so ausgefeilt und detailliert wie bei den jüngeren *Ni No Kuni*-Titeln (was logischerweise an der alten Technik liegt), aber die Liebe zum Genre und die Details sind in jedem Pixel zu spüren. Davon würde ich gerne ein Remake sehen!



Taktisches Tüfteln

Die Team-Kommandos sind mehr als nur eine feine Spielerei: In vielen Gefechten sind diese Kommandos überlebenswichtig, da wildes Immerdrauf oft zur Niederlage führt. Vor allem im Kampf gegen die zahlreichen Obergegner ist es von taktischer Bedeutung, das eigene Team genau zu kontrollieren. Wobei „All Out", also ein generelles „Gebt alles!", wirklich nur als letzte Verzweiflungstat zu sehen ist – zu unbedacht eingesetzt, ist die eigene Truppe schnell futsch.



Die Skills

Eine melonenähnliche Frucht, ein Heiltrank und ein Edelstein bewirken eine knuffige Wurftechnik. Ein paar Wachmacher und ein alter Pilz ergeben einen permanenten Eis-Buff – und das sind nur zwei der rund 30 (pro Charakter) vorhandenen Skill-Kombinationen. Was immer die Designer beim Entwurf dieses Systems geraucht haben: Davon will ich auch was! Die Idee, die auch einzeln nutzbaren Items zu kombinieren, um Buffs zu basteln, ist genial!



Wer macht was?

Das Kampfsystem ist gewöhnungsbedürftig. Es gibt sich langsam füllende Skill-Bars für Sonderattacken, Munitionsvorräte für Fernwaffen, Elementschwächen und besondere Gruppenattacken. Zudem ist die 3D-Kamera in der Hitze des Gefechts arg „unruhig". Trotzdem: Da man schnell von einem Charakter zum nächsten springen, Items nutzen oder Waffen wechseln kann, sind normale Gefechte recht gut zu bewältigen. Boss-Fights hingegen werden recht chaotisch.



Item-Flut

Die Grafiker müssen bei der Entwicklung Überstunden ohne Ende geschoben haben. Es gibt allein über 700 Waffen im Spiel, ein paar Hundert Alltagsgegenstände wie Milch, Früchte, Pfeffer, Kristalle, Schmuck, Musikinstrumente oder sogar einen Ghettoblaster. Dazu kommen natürlich allerlei Rüstungen für die Charaktere – komplett mit Beschreibung und kleinem Mini-Bild. Trotz Sortierfunktion verliert man da schnell den Überblick.



Items schmieden leicht gemacht

Der Frosch nimmt in der Party eine eher passive, dennoch wichtige Rolle ein: Er untersucht fortan die Ausrüstung der Party. Alle Charaktere haben eine Primär- (meistens für den Nahkampf) und eine Sekundärwaffe (Fernkampf). Die wenigsten Waffen lassen sich kaufen oder finden – vielmehr müssen sie vom Frosch aus alten Waffen „fusioniert" werden. Allein für den „Helden" gibt es schon über 100 (!) mögliche Schlagwaffen – viel Spaß beim Suchen!



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION 2
- » **PUBLISHER:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 2005
- » **GENRE:** JRPG

Was die Presse sagte …

4players.de, 9/2007: 87 %
„*Rogue Galaxy* unterstreicht eindrucksvoll, dass die PS2 noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Von diesem epischen Weltraumtrip kann sich die so genannte Next Generation noch einiges abschauen. Sei es die Liebe zum Detail, der gewaltige Umfang, das Angebot an Nebenbeschäftigungen oder die durchgestylte Präsentation ohne jegliche Ladezeiten – der PS2-Abschied von Level 5 reiht sich unter den ganz Großen des Genres ein. Dass dem Titel die höchste Auszeichnung verwehrt bleibt, liegt eher daran, dass einige Spielelemente mittlerweile angestaubt wirken. Vor allem die lästigen Zufallskämpfe und das lineare Leveldesign sorgen für Abzug."

GameDaily, Januar/2007: 80 %
„Zwischen Erkundung, Kampf, Gegenstandssynthese, Gegenstandserzeugung, den Pokémon-ähnlichen Insektron-Anteilen und der Vorliebe für das Sammeln jedes zufälligen Stückchens Müll, das in der Galaxie verstreut ist, hat *Rogue Galaxy* immer etwas zu bieten, das Spieler, die von einem bestimmten Spielstil gelangweilt sind, bei der Stange hält. Hinzu kommen die technischen Errungenschaften, wie die großen Welten."

Was wir denken

Rogue Galaxy ist mit knapp 80 Stunden ziemlich lang und auch bockschwer. Doch auch wenn an einigen Stellen weniger mehr gewesen wäre und die Story etwas weniger verschwurbelt sein könnte, macht *Rogue Galaxy* auch heute noch Spaß.



In den Jahren nach der Veröffentlichung von *Bubble Bobble* 1986 entwickelten sich die Arcade-Spiele weiter. Die Hardware-Leistung stieg, neue Spieldesign-Konzepte entstanden und Kampfspiele wurden populär. War die Zeit der Single-Screen-Plattformer, die *Bubble Bobble* populär gemacht hatte, abgelaufen?



» [Arcade] Einige Türen führen an seltsame Orte.



» [Arcade] Die Reise führt auch in die Welten anderer Taito-Spiele.



» [Arcade] Wir besuchen zum Beispiel Pocky & Rocky.

Taito entwickelte 1994 das F3 Package System: eine modulare Hardware für Spielautomaten, die mit dem beliebten Neo Geo von SNK konkurrieren sollte. Es wurde zusammen mit dem Kampfspiel *Kaiser Knuckle* vorgestellt, doch es bedurfte noch eines populären Zugpferds, um die neue Hardware wirklich in Spielhallen zu verkaufen.

Also kündigte Taito neue Spiele aus zwei lange ruhenden Serien an: *Darius Gaiden* und *Bubble Symphony*. Beide Genres schienen auf dem mit Kampfspielen übersättigten Markt von 1994 zum Scheitern verurteilt. Doch *Darius Gaiden* und *Bubble Symphony* wurden trotzdem Klassiker, während *Kaiser Knuckle* nur wegen des schwierigen letzten Gegners, dem General, in Erinnerung blieb. Der trieb die Spieler mit bildschirmgroßen Spezialattacken ohnehin zur Verzweiflung, und zusätzlich verwendete das Spiel einen nahezu bösartigen Algorithmus, um beispielsweise seine Angriffsstärke zu erhöhen.



Rückblende: *Rainbow Islands* (1987) erweiterte das Original stark, entfernte sich aber so auch davon. Einige PC- und Konsolen-Umsetzungen von *Bubble Bobble* hatten das Basisspiel um neue Geheimnisse, Gegenstände und Levels ergänzt, ließen das Gameplay aber unangetastet. Darauf basierend wurde 1993 *Bubble Bobble Part II* für NES (und für den Game Boy als *Bubble Bobble Jr.*) veröffentlicht.

Da diese NES-Version von einem externen Entwicklerteam namens ITL geschrieben wurde, konnte zeitgleich eine Gruppe von Entwicklern bei Taito an einem *Bubble Bobble* für das F3-System arbeiten. Unter dem vorläufigen Titel *Bubble Bobble II* ging es Ende 1993 zu geheimen Tests in einige Spielhallen. Die Resonanz war positiv, und 1994 erschien *Bubble Symphony dann* offiziell – der Name *Bubble Bobble II* war da schon vom NES-Titel belegt.

Taitos Fortsetzung setzt Jahre nach den Ereignissen von *Bubble Bobble* und *Rainbow Islands* ein. Bubblun und Bobblun, die Kinder von Bub und Bob des ▶

WER DARF'S SEIN?

Vier entzückende Helden.



BUBBLUN

■ Durchschnittliche Werte. Sein Superschuss feuert drei Blasen geradeaus ab und kann ganze feindliche Gruppen einfangen.

BOBBLUN



■ Am schnellsten von allen, noch fixer mit dem Schuh-Power-up. Schade, dass sein angewinkelter Superschuss nicht sehr nützlich ist.



KULULUN

■ Hat die größte Reichweite, die sich per Bonbon-Power-up noch steigert. Schießt Blasen in einem „T"-Muster (vorwärts, rückwärts und nach unten).

CORORON



■ Sie hat die höchste Schussfrequenz und schießt Blasen in einem umgekehrten „T"-Muster (vorwärts, rückwärts und nach oben).



» [Arcade] Visite zu Tiki aus *The New Zealand Story*.

ersten Spiels, werden von den Mädchen Kululun (oranger Drache) und Cororon (lila Drache) begleitet. Laut Intro entfesseln die vier Charaktere beim Bücherlesen versehentlich Hyper Drunk, den Endboss des ersten Teils. Der verwandelt die vier in Blasendrachen und verbannt sie in eine Parallelwelt.

Die grundsätzliche Spielmechanik ist gegenüber dem ursprünglichen *Bubble Bobble* weitgehend unverändert. Noch immer spuckt man Bubbles auf Gegner, die dann darin eingeschlossen werden. Hüpft man dann von unten dagegen, zerploppt die Blase und der Gegner wird zu leckerem Obst, das Punkte spendet. Alternativ nutzt man Blasen, die Angriffszauber enthalten. Man darf mehrere Feinde hintereinander in einem Blubb erledigen, doch wenn sie zu lange in der Blase bleiben, können sie entkommen. Auf die Bubbles kann der Drache jetzt auch draufspringen, um höhere Plattformen zu erreichen, was vor allem später wichtig wird.

Spezielle Power-ups und Bonusgegenstände erscheinen auf jeder Stufe und haben verschiedene Auswirkungen wie Spezialangriffe oder Vergrößerung der Blasen-Reichweite. Manche wischen sogar den ganzen Bildschirm von Gegnern leer. Wer zu lange für einen Level braucht, wird von einem unbesiegbaren Skel-Monsta verfolgt.

Jeder der vier Charaktere besitzt unterschiedliche Werte in Geschwindigkeit, Spuckreichweite und Feuerrate, plus einen Super-Schuss: Wird die Feuertaste einige Sekunden lang gedrückt, spuckt der Dino drei Blasen in einem bestimmten, individuellen Muster.

Trotz bekannter Grundidee bietet *Bubble Symphony* völlig neue Herausforderungen. Es gibt mehr Angriffs-Blasen, etwa Regenbogen aus *Rainbow Islands* oder Windstöße, und damit neue Arten, die Gegner zu besiegen. Neue Feinde mit herausfordernden Angriffsmustern bevölkern nun die Levels. Alle zehn Levels wartet jetzt ein Endboss. Und nach jedem Bosskampf wählt ihr einen von zwei Wegen durch die folgenden Gebiete, wie bei *Darius*.

Wie *Bubble Bobble* ist *Bubble Symphony* bis zum Bersten mit Secrets gefüllt. Power-ups erscheinen nach geheimen Berechnungen,



» [Arcade] Die Leveldesigns verstecken Botschaften und Bilder.



» [Arcade] Dieser Bursche ist der große Bösewicht aus *Pu-Li-Ru-La*.



» [Arcade] In engen Gängen kann man keine Seifenblasen pusten!



» [Arcade] Die *Darius*-Welt ist voller fliegender Feinde.

TIPPS ZUM GROSSEN BLUBB






NUTZT SUPERSCHÜSSE!

Wird die Bubble-Taste einige Sekunden lang gedrückt, feuert man mehrere Bubbles gleichzeitig. Blinkt der Dino, ist er startklar! Jeder Dino schießt in einem individuellen Muster.

ÜBERALL SUCHEN!

Mit drei Musiknoten jeder Farbe bekommt ihr einen der vier Schlüssel, die zum Erreichen der letzten Welt erforderlich sind. Auf jedem Bildschirm befindet sich eine Notiz, doch viele sind sehr gut versteckt.

SPEZIALBLASEN SUCHEN!

In einigen Levels erscheint bei Zeitknappheit eine Blase mit den Buchstaben R, O oder D. Wenn ihr die alle sammelt, verwandeln sich die vier Dinos in Menschen zurück.

NOCHMAL SPIELEN!

Viele geheime Gegenstände erscheinen unter bestimmten Bedingungen, beispielsweise wenn alle Spieler eine bestimmte Distanz gelaufen sind. Es lohnt sich also, Levels erneut und anders zu spielen.









» [Arcade] Fliegende Metalldinos spucken schmerzende Projektile.

Mehr Punkte, Extras und geheime Enden.





STERBT NICHT!

■ Klingt unkreativ, doch wer ohne Bildschirmtod den vorletzten Level in jeder Welt erreicht, findet eine spezielle Tür mit reichlich Bonus-Edelsteinen vor, ein Spezial-Item und eine verschlüsselte Nachricht.

EXTRALEBEN!

■ Sammelt die EXTEND-Blasen, die erscheinen, sobald zwei oder mehr Feinde gleichzeitig besiegt werden. Habt ihr alle sechs Buchstaben von „EXTEND" gesammelt, gibt es ein zusätzliches Leben.

DIE EXTRA-FIGUREN

Cameos anderer Taito-Figuren.

Bestimmte Gegenstände lassen eine Tür erscheinen, aus der euch bekannte Taito-Stars besuchen. Diese Charaktere steuert ihr dann ebenfalls mit eurem Stick und den Buttons. Alle Feinde, die sie besiegen, werden zu Bonus-Items. Doch passt weiterhin auf den eigenen Dino auf!



HIPOPO

■ Ein unerschrockenes Schnabeltier aus *Liquid Kids* (1990). Es wirft mit Wasser gefüllte Blasen, um Feinde zu besiegen.



TIKI

■ Der süße Vogel aus dem beliebten Klassiker *The New Zealand Story* bewegt sich etwas langsam, doch seine Pfeile treffen sehr präzise.



PTOLEMÄUS

■ Die kleine Hexe aus *The Fairyland Story*. Jeder Feind, den sie mit ihren Zaubersprüchen trifft, wird zu Kuchen. Leider ist ihre Reichweite recht gering.



BOB

■ Der Zwerg aus dem Plattformer *Don Doko Don* (1989). Er schlägt Feinde mit seinem mächtigen Hammer zu Klump.



SAYO

■ Die junge Dame aus *Pocky & Rocky* greift mit ihrem Ofuda an, um Feinde ins Jenseits zu schicken. Endgegner Manuke verkleidet sich übrigens gerne als Sayo.



KANONE

■ Ja, das ist der kleine Blaster von *Space Invaders*. Er kann Strahlen nach oben schießen, um fliegende Feinde zu erledigen, aber nicht springen.

HERR MIKATA

■ Er stammt aus dem skurrilen *Pu-Li-Ru-La*. Er stolziert im Level herum und tanzt Feinde sprichwörtlich zu Tode.



SILVER HAWK

■ Das *Darius*-Schiff ist auch dabei. Also ab ins Cockpit und ein paar böse Buben vom Bildschirm geputzt!

Seiten-Sprünge

Nicht jeder Port schaffte es in die Regale.



SATURN

Die Saturn-Fassung wurde im November 1997 von VING veröffentlicht, die für hochwertige Arcade-Portierungen auf PC bekannt war. Sie brachte auch Taito-Klassiker wie *Metal Black, Night Striker* und *Elevator Action Returns* auf 32 Bit. Leider fand sich kein internationaler Vertrieb, also blieb diese Version japanexklusiv.

Die Ladezeiten sind minimal, Grafiken und Soundeffekte passen perfekt, und vor allem fühlt sich die Action genauso an wie in der Spielhalle. Durch Eingabe des Codes L, R, L, R, A, B, C, B auf dem Startbildschirm erscheint ein zweites Optionsmenü. In diesem Menü könnt ihr unter anderem die US-Version einstellen, wodurch der gesamte Text im Spiel auf Englisch erscheint.



PLAYSTATION

Bubble Symphony wurde auf der PlayStation nie offiziell veröffentlicht. Eine angeblich fertige Version kursiert im Internet, aber deren Authentizität ist kaum zu überprüfen. Im Vergleich zur Saturn-Fassung fällt die deutlich quäkigere Musik auf. Animationen und Kollisionsabfrage bleiben qualitativ ebenfalls zurück, die deutsche Presse nahm den Port trotzdem wohlwollend auf (siehe Artikeltext).

Entwickelt wurde die Version von East Point Software und nicht von VING. Außerdem war *Bubble Symphony* in *Taito Legends 2* (Windows und Xbox) enthalten. Nur in Japan fand man es in *Taito Memories II Gekan* (PS2). Die Xbox- und PS2-Versionen laufen in einer hochskalierten Auflösung von 640 x 448, was zu leichtem Flimmern und unscharfem Bild führt.





» [Arcade] Nach jedem Bosskampf gabelt sich der Weg.



» [Arcade] Hier gilt es riesigen Felsen auszuweichen.



» [Arcade] Bekannte Items sind ebenso vorhanden wie neue Extras.




» [Arcade] Hyper Drunk will Rache für die Niederlage seines Vaters.

in jedem Level sind Musiknoten-Items versteckt, und je nachdem, wie gut ihr spielt, öffnet ihr Türen zu Spezial-Items oder codierten Nachrichten. Keine zwei Spieldurchgänge von *Bubble Symphony* sind genau gleich. *Bubble Bobble* lebte immer davon, ein Spiel voller Geheimnisse und Überraschungen zu sein. *Bubble Symphony* schlägt voll in diese Kerbe und baut diese Stärken weiter aus.

Zudem ist es ein wunderschönes Spiel, vollgepackt mit farbenfrohen Grafiken und charmanten Charakteranimationen. Mitunter wird es im hektischen Spielbetrieb zwar etwas unübersichtlich, weil Sprites und Hintergründe doch deutlich zu bunt sind, doch dieser Makel hält sich in Grenzen. Musikalisch begeistern die 16-Bit-Chiptunes mit Klängen irgendwo zwischen Orchester und Big Band. Zusammen mit dem flüssigen Gameplay ergibt sich ein quietschbuntes Vergnügen für alle Altersklassen, das auch die Kleinen nach kurzer Anlernphase begeistert.

Im Gegensatz zu *Rainbow Islands* rückt *Bubble Symphony* also wieder ganz nah an *Bubble Bobble* heran. Zudem bekommen darin reichlich andere Taito-Spiele einen Gastauftritt. So finden sich Charaktere aus *The New Zealand Story, Darius, Space Invaders, Arkanoid, Liquid Kids, KiKi KaiKai* (in Europa als *Pocky & Rocky* bekannt), *Yuyu no Quiz de Go! Go!*, *Pu-Li-Ru-La* und *The Fairyland Story.*

Auch die Presse zeigte sich von *Bubble Symphony* angetan. „Die Fortsetzung ist ein perfekt konzipiertes Update mit einem zeitlosen Charme", urteilte Wolfgang Schaedle (*Video Games* 3/97, 78%), und auch Rene Schneider (*Mega Fun* 3/97, 74%) zog ein positives Fazit: „Ein einfach aufgebautes, aber trotzdem ansprechendes Geschicklichkeitsspiel." Jenseits der Spielhalle ließ sich das Spiel nur auf Segas Saturn erleben. Eine PlayStation-Version war zwar fertig (und wurde von den beiden deutschen Magazinen auch getestet), kam aber nie in den Handel. Im Netz findet man sie heute trotzdem.

Es ist schwer, die Magie von *Bubble Bobble* zu kopieren – davon zeugen viele halbherzige Portierungen und Pseudo-Nachfolger. *Bubble Symphony* ist vielleicht das einzige auf *Bubble Bobble* folgende Spiel, das dessen puren Spaß nicht nur erreicht, sondern sogar übertrifft. Man will es immer wieder spielen, um alle Secrets, Pfade und Enden zu finden.

Für das System F3, Taitos Arcade-Hardware, erschienen außer *Bubble Symphony* übrigens noch 36 weitere Titel, darunter *Arkanoid Returns* (1997), vier Episoden von *Puzzle Bobble* (1995–1997) und *Elevator Action Returns* (1997), das es auch auf den Saturn schaffte. *





KLEINE ANFÄNGE

Der Prototyp der Symphonie.

Das *Bubble Symphony*-Prototyp-ROM, *Bubble Bobble II 0.0J*, zeigt uns einen Einblick in ein frühes Entwicklungsstadium. Mehrere Elemente, die dann im fertigen Spiel landeten, sind bereits vorhanden: vier wählbare Charaktere, verzweigte Pfade, das musikalische Thema und die (noch wirkungslosen) Musiknoten-Items. Was hat sich zwischen dieser Version und dem Automaten geändert?

Musik und Sound klingen im Prototyp mehr nach dem ursprünglichen *Bubble Bobble.* Die Levels folgen einer anderen Reihenfolge, zahlreiche Feinde und Bosse fehlen. Einige, die schon vorhanden sind, haben ein anderes Verhalten. Die Auswahl an Gegenständen ist begrenzt, viele der lustigen Spezial-Power-ups und Charakter-Cameos kamen erst später hinzu. Der Prototyp endet zudem nach 30 Levels. Da so viel fehlt, ist *Bubble Bobble II 0.0J* eine interessante Kuriosität, die aber sicher nicht fürs ernsthafte Spielen gedacht ist.







DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Caps

Im Jahr 1989 betrat eine Software-Schmiede die Bühne, die zunächst auf Low-Budget-Titel setzte: Capstone. Heute erinnert man sich an die Firma, die mit dem Slogan „Die Spitze der Unterhaltungs-Software" warb, vor allem wegen einigen der übelsten Spiele der 90er. Was lief damals schief?

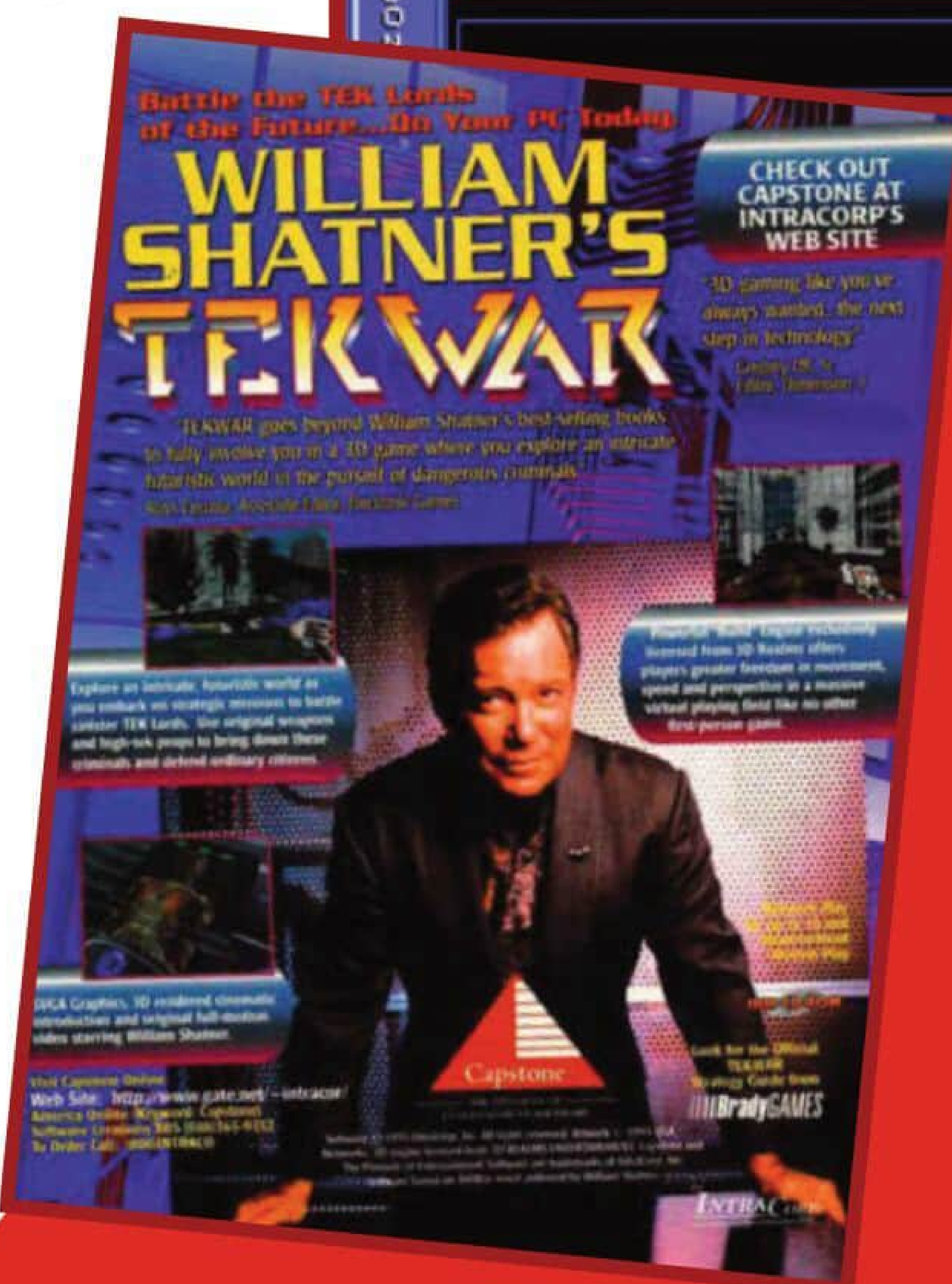


» [PC] Capstone veröffentlichte viele Lizenztitel, darunter einen zu *Bill & Ted*.

» [PC] *William Shatner's TekWar* nutzte als eines der ersten Spiele die beliebte Build-Engine.



» [PC] Hinter der ersten Tür von *Corridor 7: Alien Invasion* lauern die Credits.



Die Geschichte von Capstone beginnt mit der Firma IntraCorp, die 1984 von Leigh Rothschild in Miami gegründet wurde und Billigsoftware in den Handel lieferte. Ein Jahr später stieß der Programmierer Rick Leinecker zu IntraCorp und arbeitete an *Space Math*, einem Lernspiel für den Atari ST. Außerdem war er für die Story von *Murder on the Atlantic* verantwortlich, wie er berichtet. Für seine ehemalige Firma findet er wenig warme Worte: „Alle damaligen Titel von IntraCorp waren totaler Schrott, etwa *Business Card Maker* oder *Bumper Sticker Maker*." Als Rothschild 1988 die Lizenz zu einer Reihe von Kasinospielen ergattern konnte, gründete er zu diesem Zweck die Firmentochter Capstone. Das Ziel war, mit Hilfe externer Entwickler so viel Low-Budget-Software wie möglich zu produzieren.

Über die Arbeit an der Videospielumsetzung des Tom-Clancy-Romans *Der Kardinal im Kreml* berichtet Rick: „Ich denke nicht, dass Tom Clancy bei dem Spiel überhaupt beteiligt war." Leider war das Spiel kein großer Er-

»Alle damaligen Titel von IntraCorp waren totaler Schrott.«

RICK LEINECKER

folg, was aber insgesamt gesehen keine Rolle spielte, da IntraCorp haufenweise Software herausbrachte. Auch bei *Miami Vice*, das auf der Fernsehserie basierte, war der Lizenzgeber nicht involviert, wie Rick erklärt: „Ich habe einfach ein paar Levels aus dem gemacht, was ich aus der Serie kannte. Außerdem bin ich schließlich in Miami aufgewachsen."

An die folgende Periode als technischer Leiter erinnert sich Rick nur ungern. „Die Arbeit bei Capstone war schwierig. Wir fanden keine guten Leute, weil wir nur wenig zahlen wollten. In den Meetings wurden sie dann auch noch wegen schlechter Leistungen zur Schnecke gemacht. Viele kamen und gingen." Kurz bevor Rick 1993 ebenfalls der Firma den Rücken kehrte, strebte Capstone nach einem Wandel.

Auch der Musiker Joe Abbati bestätigt dies, der frisch aus der Schule bei Capstone anheuerte. „Ich denke, dass sich Capstone neu aufstellen und von Titeln wie *Home Alone* distanzieren wollte. Außerdem mussten wir uns als Entwickler und Publisher neu organisieren." Trotzdem gilt das Jahr 1993 als der Beginn der Ära, in der Capstone sich den zweifelhaften Ruf als eines der schlechtesten Studios der Neunziger erarbeitete.

Amy Boylan-Smith, die 1992 bei Capstone anfing, verantwortete als ausführende Produzentin die meisten Titel bis zum Ende der Firma. Sie war aber auch für das Testen zuständig und dafür, dass das Team alles hatte, was es brauchte. „Damals", erinnert sie sich, „wuchs die Firma stark und musste nach dem Hurrikan ‚Andrew' in ein neues Gebäude umziehen."

Als einer der ersten Programmierer für die neuen Titel wurde Rafael Paiz verpflichtet, der dies als aufregende Zeit empfand, auch weil Capstone die neueste Grafiktechnologie in die Hände bekam, unter anderem die Engine von *Wolfenstein 3D* direkt von id Software. „Zum Glück konnten wir sie direkt auf einem PC installieren und ohne größere Probleme einen Build erstellen", erinnert Rafael sich. „Als wir herausgefunden hatten, wie die Tools funktionierten, etwa der Level-Editor oder das Sprite-Werkzeug, studierten wir viele Dateien mit C-Code."

Im Jahr 1994 kam mit *Corridor 7: Alien Invasion* einer der ersten Shooter mit Online-Multiplayer überhaupt von Capstone. „Am Anfang arbeitete nur ein kleines Team an dem Titel", berichtet Rafael. „Dies änderte sich schnell, als Les Bird, Jeff Schultz, Joe Abbati und ich selbst dazukamen. Wir optimierten den Code von *Wolfenstein* und fügten Netzwerkunterstützung hinzu, genauso wie ein neues Sound-System, texturierte Böden und eine stabilere KI."

Im gleichen Jahr veröffentlichte die Firma mit *Operation Body Count* einen weiteren Shooter, bei den Scott Nixon als Teil des Grafikteams hinzustieß. „Ja, das war ich, der einfach ein paar Sprites aus *Doom* überpinselt hat, um sie bei *Operation Body Count* zu ▶



» [PC] Bei *Home Alone 2: Lost in New York* flieht Kevin immer wieder vor den Gaunern Harry und Marv.



» [PC] Sobald der arme Homey einen Fuß vor die Tür setzt, wird er von Dieben aller Art belästigt.

ZEITSTRAHL

1987
SPACE MATH – ATARI ST
Diese Lernsoftware wurde als Teil der Low-Budget-Reihe bei IntraCorp veröffentlicht.

1988
MURDER ON THE ATLANTIC – MS-DOS
Dieser Titel – Rick hatte die Geschichte dafür verfasst – war eines der ersten Spiele, die von IntraCorp auf den Markt kamen.

1989
MIAMI VICE – ATARI ST/MS-DOS
Miami Vice bot viel Hüpf-Action, aber auch einige Levels mit Auto- oder Schnellbootrennen im Stil der kultigen Fernsehserie.

1990
TOM CLANCY'S THE CARDINAL OF THE KREMLIN – AMIGA/MS-DOS
Für diesen Strategietitel bekam IntraCorp die Lizenz von Tom Clancy. Ihr musstet darin ein Netz von Laserabwehrstellungen aufbauen, bevor Russland ein ähnliches Projekt fertigstellen konnte. Der Autor war allerdings in keiner Weise an der Entstehung des Spiels beteiligt.

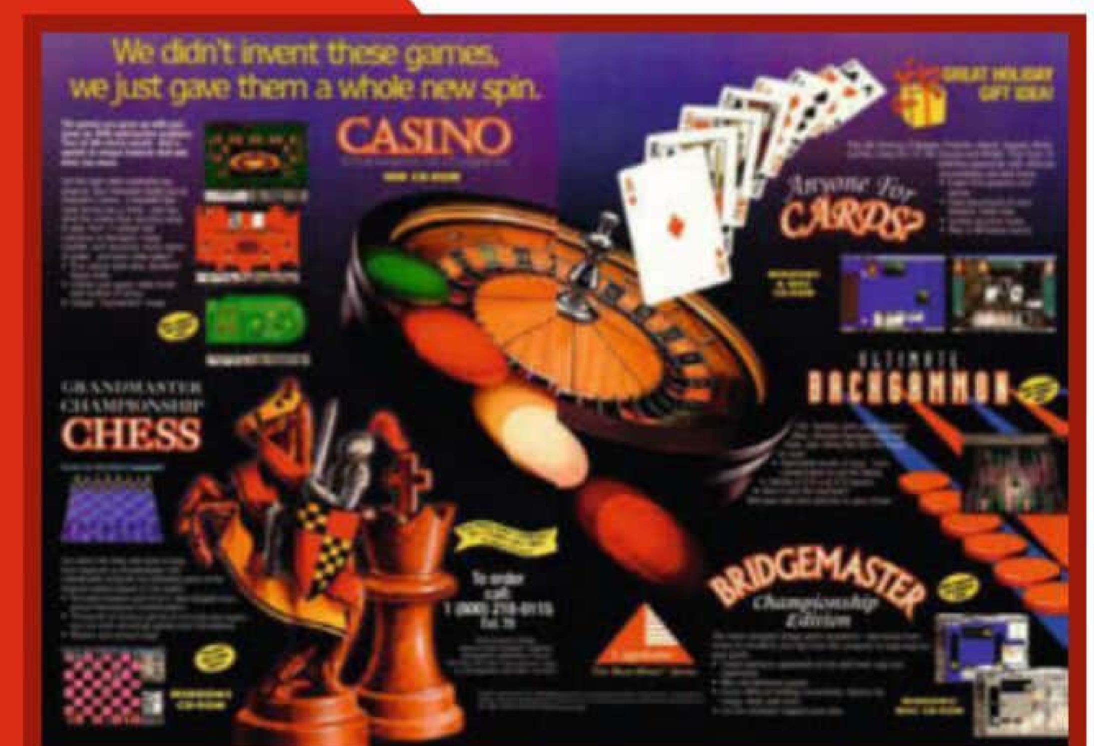
1991
TRUMP CASTLE II – MS-DOS
An die Kasinotitel mit der Marke Donald Trump erinnern sich die Entwickler als einfache und schnelle Arbeit.

1991
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE – AMIGA/COMMODORE 64/MS-DOS
Viele der Neunziger-Titel von IntraCorp waren Lizenztitel, die von externen Teams entwickelt wurden. Hier mussten Bill und Ted verschiedene Zeitebenen besuchen, um Material für einen Schulaufsatz zu besorgen.

1992
HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK – PC
Im Gegensatz zur Konsolenfassung bot diese Version Bilder aus dem zugehörigen Film. Der Titel wurde von Manley & Associates programmiert, aus denen später EA Seattle wurde.

1992
LA LAW: THE COMPUTER GAME – MS-DOS
Dieses Grafikadventure wurde bei Synergistic Software entwickelt und von Capstone veröffentlicht. Es nutzte Standbilder aus der gleichnamigen Gerichtsserie.

tone



WO SIND SIE HEUTE?

AMY BOYLAN-SMITH

■ Amy kam 1992 als Verantwortliche für die Produktion der meisten Titel ab 1993 zu Capstone. Innerhalb von vier Jahren wurde sie stellvertretende Geschäftsführerin. Danach ging sie zu Acclaim und arbeitete dort an *Turok* und der *Alien*-Trilogie.

LEIGH ROTHSCHILD

■ Leigh war der Gründer von IntraCorp – und damit auch der Tochter Capstone – sowie Geschäftsführer beider Firmen. Auch heute arbeitet er noch im IT-Bereich und gründete 2018 die Technologiefirma Qmage.

SCOTT NIXON

■ Scott stieß bereits als Schüler zur Firma, als er in einem Elektronikladen jobbte, in dem Leigh Rothschild gerne einkaufte. Er erstellte die Sprites für *Corridor 7: Alien Invasion* und verantwortete das Level Design von *Operation Body Count* und *Witchaven*. Seitdem arbeitete er an diversen Titeln mit Agatha-Christie-Lizenz sowie an *The Elder Scrolls Online*.

RAFAEL PAIZ

■ Rafael arbeitete für Capstone als Programmierer an *Operation Body Count* und später an allen Shootern bis *Witchaven II*. Seitdem hat er bei *Redneck Rampage* mitgewirkt, ebenso wie bei *Return to Castle Wolfenstein* und bei *The Matrix: Path of Neo*.

JOE ABBATI

■ Joe wurde direkt aus der Uni heraus verpflichtet, an der er Musikingenieurwesen studiert hatte. Er kümmerte sich um alles, was mit Audio zu tun hatte: Sound-Design und Komposition, aber auch Programmierung. Nach 1996 arbeitete er an verschiedenen PlayStation-Titeln, darunter *Duke Nukem: Time to Kill*.

RICK LEINECKER

■ Ricks erster Ausflug in die Welt der Videospiele war die Geschichte zu *Murder on the Atlantic* für Atari- und Apple-Systeme. Ursprünglich 1987 als leitender Entwickler eingestellt, überwarf er sich 1993 mit Leigh Rothschild und verließ IntraCorp/Capstone. Er ist immer noch in der IT-Branche aktiv.

verwenden", bestätigt er uns. „Ehrlich gesagt dachte ich damals nicht groß darüber nach. Ich konnte so einfach Zeit sparen und glaubte, dass ich sie genügend verfremdet hätte, um keine rechtlichen Probleme zu bekommen."

Nach den ersten Shootern bekam Capstone die BUILD-Engine in die Hände, die damals noch gar nicht fertiggestellt war. „Ken Silverman war etwa 16, als er damals den Kern der Engine für *Duke Nukem 3D* schrieb", erzählt Rafael. „Der Editor behob viele der Probleme, die wir bei *Wolfenstein* gehabt hatten. Leider konnte die Grafikabteilung keine richtig tollen Kreaturen und Monster fabrizieren. Ihre Arbeitsmoral war ziemlich niedrig, hauptsächlich wegen der engen Zeitvorgaben."

Nach ihrer schönsten Erinnerung an Capstone gefragt, gibt Amy Boylan-Smith *TekWar* zu Protokoll. Besonders stolz ist sie darauf, die Lizenz zu der Fernsehserie von William Shatner ergattert zu haben: „Trotz des schmalen Budgets gab es eine große Erwartungshaltung. Aber wir haben es geschafft, dass William Shatner für die Aufnahmen persönlich vorbeikam. Das war für mich als großer Fan sehr aufregend!" *TekWar* war eines der ersten kommerziellen Spiele, das die BUILD-Engine nutzte. „Shatner war sehr freundlich und interessiert, er kam ein paar Mal mit seiner Frau in unser Studio", ergänzt Scott. „Einmal wollten wir in ein Restaurant, bei dem man normalerweise nie einen Tisch bekam. Mit Shatner im Schlepptau klappte das sofort! Im Rückblick wünschte ich, dass ich den Titel ein wenig ernster genommen hätte – er hatte wirklich Potenzial!"





» [PC] Bei *LA Law* könnt ihr verschiedene Charaktere übernehmen, was allerdings kaum einen Unterschied macht.

Rafael Paiz erklärt zur damaligen Arbeitsweise: „Die Produktion der Spiele verlief nicht viel anders als bei anderen Studios, allerdings mit einem großen Unterschied. Bei Capstone gab es nie irgendwelchen Pflichtenhefte, Entwürfe oder technischen Vorgaben. Wir bekamen einfach sechs Monate und fingen an. Was wir in solch kurzer Zeit auf die Beine stellten, grenzt an ein Wunder!"

Von 1993 bis 1996 veröffentlichte Capstone allein fünf Shooter, was heute nur schwer denkbar wäre. So kam 1995 *Witchaven*, das klar von *Heretic* von Raven Software beeinflusst war. Auch wenn das Team es schaffte, den Titel rechtzeitig auszuliefern, kam es dabei zu Problemen, wie Rafael zu berichten weiß. „Das Spiel wurde nicht vollständig getestet und hatte viele

» William Shatner kam für die Aufnahmen persönlich vorbei. Das war für mich als großer Fan sehr aufregend! « AMY BOYLAN-SMITH

DIE WICHTIGSTEN TITEL



OPERATION BODY COUNT

MS-DOS – 1994

■ Dieser Shooter wurde von Capstone mit einer verbesserten *Wolfenstein 3D*-Engine entwickelt. Genützt hat das nichts – in der *PC Player* 4/95 wurde er als „Minus-Gipfel der schlechten 3D-Ballerspiele" bezeichnet.



CORRIDOR 7: ALIEN INVASION

MS-DOS – 1994

■ Auch dieser Sci-Fi-Shooter, der in der „fernen" Zukunft von 2012 spielte, nutzte dieselbe Engine. Er kam zwar besser an als der Vorgänger, stand jedoch klar im Schatten des soeben erschienenen *Doom*.

»Wir bekamen einfach sechs Monate und fingen an. Was wir in solch kurzer Zeit auf die Beine stellten, grenzt an ein Wunder!« RAFAEL PAIZ

Fehler. Nur dank dem lieben Gott konnte man manche Levels durchspielen, ohne neu laden oder von vorn beginnen zu müssen."

Auch beim zweiten Teil war Rafael beteiligt. „Das Spiel war eigentlich eher ein Erweiterungspaket denn eine echte Fortsetzung. Am Ende hatten wir einfach viel zu wenig Zeit, um es ordentlich fertigzustellen", erklärt er. So wurde *Witchaven II* zum letzten Titel von Capstone, wie sich Scott Nixon erinnert. „Die Firma wollte zu jenem Zeitpunkt unbedingt an die Börse. Leigh brachte nahezu jede Woche neue Investoren ins Büro und wir mussten den ganzen Werbezirkus aufführen. Daher waren wir mit anderen Dingen als *Witchaven II* beschäftigt, und so wurde daraus eher ein DLC als ein vollständiges Spiel. Danach musste Capstone dichtmachen, doch ein paar von uns blieben noch, als die Firma versuchte, etwas mit VR für den Immobilienmarkt zu machen. Das klappte ebenfalls nicht, sodass auch ich kurz danach meinen Hut nahm."

Ist sich die damalige Produzentin Amy Boylan-Smith bewusst, dass Capstone als eines der schlechtesten Studios der Neunziger gilt? „Für mich waren die Spiele gar nicht so übel", antwortet sie. „Jedenfalls fand ich sie damals nicht so schlecht, wie die Leute heute sagen." Rafael hingegen macht die fehlende Qualitätssicherung verantwortlich: „Es wurde übereilt getestet und die Spiele waren unfertig. Außerdem hatten wir keine Bugtracking-Software, was das Ausmerzen von Fehlern zu einer chaotischen Angelegenheit machte."

Davon abgesehen verschlechterte sich die Stimmung im Büro am Ende zusehends, wie Rafael berichtet. „Morgenappelle, Überwachungskameras, Kapitalverwässerung und der vergeigte Börsengang trugen nicht gerade zu einer guten Arbeitsmoral bei. Es gab immer böses Blut zwischen den Entwicklern und den Leuten vom Marketing. Ich fand das zwar abwegig, aber das Marketing-Team lobte immer nur die externen Entwickler, die unfertige oder kaputte Spiele ablieferten." Dennoch erinnern sich viele der damaligen Teammitglieder gerne an diese Zeit und sind sich einig, dass die Firma ihnen den Weg in die Spielebranche geebnet hat. Scott Nixon hebt hervor, wie Amy dabei half, sein nachfolgendes Studio zu finanzieren und auch Rafael erinnert sich an die gute Zusammenarbeit mit ihr.

Jedoch wurde aus Capstone durch zu hohe Erwartungen und zu niedriges Budget bekanntermaßen nie „die Spitze der Unterhaltungs-Software". Viele talentierte junge Entwickler fanden dennoch über Capstone ihre Berufung und konnten später unter besseren Bedingungen weitermachen. Die meisten Titel lohnen sich heute nicht mehr, obwohl man sich fragen muss, was daraus mit mehr Zeit und angemesseneren Ressourcen hätte werden können. *



» [PC] Leider haben wir gerade kein Kleingeld für einen Hot Dog dabei.



ZEITSTRAHL

1993
HOMEY D CLOWN – MS-DOS
Auch dieser schräge Titel wurde von Synergistic programmiert und erschien bei Capstone. Joe Abbati, der damals für die QS zuständig war, meint, dass die Lizenz zum Erscheinungszeitpunkt eigentlich niemanden mehr interessierte.

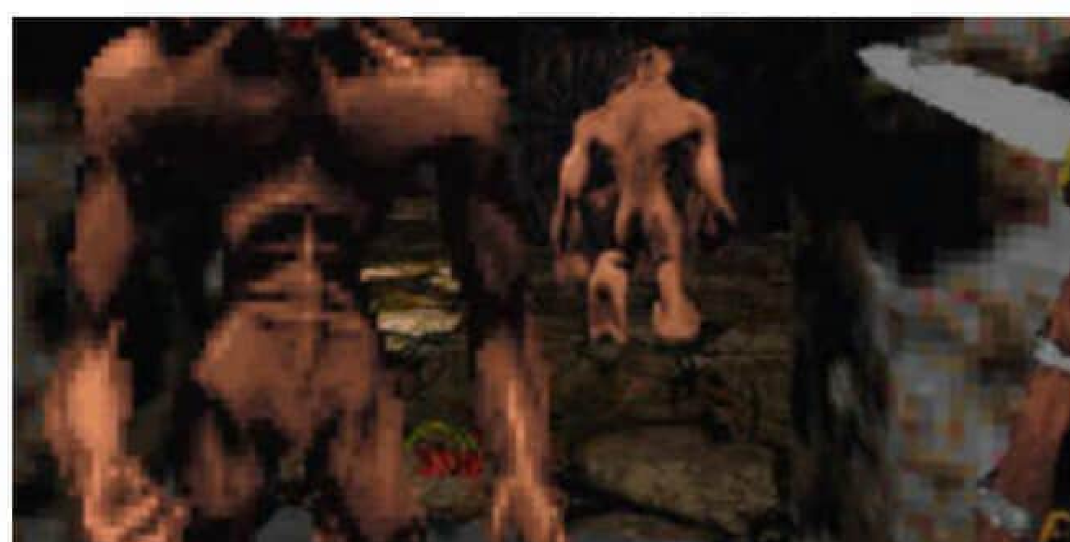
1993
THE BEVERLY HILLBILLIES – MS-DOS
Viele frühere Entwickler benennen diesen Titel, der ebenfalls von Synergistic kam, als einen der schlechtesten von Capstone überhaupt. Es handelte sich wiederum um ein Grafikadventure, das sehr ähnlich zu den anderen des Publishers war.

1993
GRANDMASTER CHESS (CD-ROM EDITION) – MS-DOS
Für die damalige Zeit war dieser Schachtitel grafisch sehr ansprechend. Grafiker Scott Nixon erinnert sich, dass es einen Cheat-Code gab, um sämtliche Kleidung der Figuren zu entfernen, er hat ihn jedoch vergessen.

1993
TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY – CHESS WARS – MS-DOS
Mit der gleichen Engine und Steuerung wie bei *Grandmaster Chess* bot dieser Titel Figuren aus *Terminator 2*, die sich beim Schlagen blutige Gemetzel lieferten.

1993
DISCOVERIES OF THE DEEP – MS-DOS
Bei diesem Lernspiel musstet ihr versunkene Schätze (und Schiffe wie die Titanic) mit U-Booten und Bergungsschiffen heben.

1995
ZORRO – MS-DOS
An *Zorro* war manches bemerkenswert: Das Hüpfspiel wurde von einem anderen Team als der Shooter entwickelt und orientierte sich stark an *Prince of Persia*. Der Soundtrack kam allerdings bei beiden Titeln von Bobby Prince, dem Komponisten von *Doom* und dessen Fortsetzung.



WITCHAVEN
MS-DOS/Windows – 1995

■ Als nobler Ritter Grondoval müsst ihr die böse Hexe Illwhyrin aufhalten, die das Land Stazhia mit einem Bann belegt hat. Trotz dieser Zungenbrecher gilt dieser Titel als einer der besten im Portfolio von Capstone.



WILLIAM SHATNER'S TEKWAR
MS-DOS – 1995

■ Bei *TekWar* erfüllt ihr verschiedene Missionen, die euch von Shatner in kurzen Videoschnipseln übertragen werden. Nach jedem Level gibt es weitere derartige Sequenzen, wobei der Schauspieler euch üblicherweise dafür rügt, zu viele Unschuldige getötet zu haben.



WITCHAVEN II: BLOOD VENGEANCE
MS-DOS/Windows – 1996

■ Der allerletzte Titel von Capstone sollte eigentlich ein vollwertiges Spiel werden, kam dann aber eher als Erweiterung daher. Grondoval geht darin wieder auf die Jagd – diesmal nach Illwhyrins ebenso böser und unaussprechlicher Schwester, Cirae-Argoth.

Beyond Good & Evil

SEI WIE NIETZSCHE



» **PUBLISHER:** UBISOFT
» **ERSCHIENEN:** 2003
» **HARDWARE:** PLAYSTATION 2, WINDOWS, XBOX, GAMECUBE, XBOX 360, PLAYSTATION 3

Von Anatol Locker

» RETRO-REVIVAL









Trotz seines fortgeschrittenen Alters ist es auch heute noch spannend, richtungsweisend, ein echter Klassiker. Es ging mutig neue Wege, beeinflusste unzählige andere Werke und gilt auch Jahrzehnte nach seinem Erscheinen als Meilenstein. Man könnte fast sagen: Es hat die Art und Weise verändert, wie wir unsere Welt heute sehen. Und nein, ich spreche (noch) nicht vom Spiel mit englischem Titel, sondern von Friedrich Nietzsches Buch *Jenseits von Gut und Böse*.

Ich kann nicht sagen, was Rayman-Schöpfer Michel Ancel geritten hat, sein Spiel nach einem Nietzsche-Werk zu benennen. Vermutlich hat es mit dem Zitat „Alles, was aus Liebe getan wird, geschieht immer jenseits von Gut und Böse" zu tun. Denn man merkt, dass *Beyond Good & Evil* ein Werk ist, das mit viel Liebe gestaltet wurde.

Das storylastige Action-Adventure erschien nach knackigen drei Jahren Entwicklungszeit im Jahr 2003. Etwa 30 Ubisoft-Mitarbeiter aus Mailand und Montpellier hatten daran gewerkelt und das Originaldesign dabei mehrfach komplett umgestrickt. Es erschien für die damals gängigen Konsolen (PS2, Xbox, GameCube) sowie für PCs. Trotz Kritikerlobs und mehreren Preisen verkaufte sich das Spiel erstaunlich schlecht. Doch die spielerischen Qualitäten rissen es raus: *Beyond Good & Evil* avancierte in der nächsten Konsolengeneration zum Spieleklassiker und spielte seine Produktionskosten mehrfach ein. Und nicht zu vergessen: Peter Jackson (der Regisseur der *Lord of the Rings*-Kinofilme) war ein Riesenfan des Spiels, sodass Michel Ancel das Spiel zu dessen *King Kong*-Remake machen durfte.

Worum geht's? Wir spielen Jade, eine investigative Fotoreporterin mit Martial-Arts-Kenntnissen. Ihr Planet Hillys liegt im Clinch mit den DomZ, einer Alienrasse, die regelmäßig Bewohner des Planeten kidnappt. Und das, ob-



wohl eigentlich die Alpha-Truppen den Planeten beschützen sollen. Die klopfen gerne markige Sprüche, sind aber nie da, wenn's zur Sache geht. Schnell kommt Jade einer Verschwörung auf die Schliche und zückt die Kamera, um exklusive Beweisfotos für die Widerstandszelle IRIS zu knipsen.

Das alles entspinnt sich in einer liebevoll gestalteten 3D-Welt, die wir Stück für Stück zum Fuß oder mit einem Hovercraft erforschen. Nicht selten zückt Jade ihren Stab, um Gegenspielern genüsslich eines überzubraten. Doch Kämpfe sind eher nebensächlich. Stattdessen ist man gut damit beschäftigt, die Welt zu erkunden, Tiere fürs Museum zu fotografieren, sein Gefährt bei Rasta-Rhinos aufzurüsten, um bei lokalen Hovercraft-Rennen zu gewinnen, an Wachen vorbeizuschleichen und die Sprüche unseres Onkels Pey'j zu erdulden.

Beim Wiederspielen war ich sehr angetan: Das Spiel entfaltet schnell etwas Magisches. Ich mag besonders, wie rund die Kombination aus Erforschen, Sammeln, Schleichen und Action wirkt. Bei vielen Spielen artet ein solcher Mix in lästige Arbeit aus, bei *Beyond Good & Evil* fühlt sich der Genremix organisch und geplant an. Ganz entzückend fand ich die Charaktere, die mir sofort wieder ans Herz gewachsen sind. Sie sind oft Tierarten nachempfunden, wurden liebevoll animiert und mit anständigen Sprecherstimmen ausgestattet. Und die Geschichte, die sich in knappen zwölf Stunden Spielzeit entspinnt, schlägt bis zum Schluss interessante Haken.

Technisch ist das von mir gespielte und abgebildete HD-Remaster in Ordnung und bügelt lästige Bugs des Originalspiels aus. Natürlich sieht es für heutige Verhältnisse etwas ungelenk und klobig aus. Aber hat man sich an die blockige Grafik gewöhnt, übernehmen die spielerischen Qualitäten und die gelungene Story. Ganz klar ein Klassiker! Wie das Nietzsche-Buch eben. *

EXPERTENWISSEN

Back To S



NACHDEM TUNICHTGUT ERIC IN SKOOL DAZE ERFOLGREICH SEINE SCHULAKTE STEHLEN KONNTE, HAT ER IM NEUEN SCHULJAHR NOCH MEHR UNFUG IM SINN. WAS IST DAS FÜR EIN NEUES GEBÄUDE NEBEN DER SCHULE?





» [ZX Spectrum] Mr. Wacker verteilt Nachsitz-Strafen bei der Versammlung.

In Ausgabe 4/2019 warf Retro Gamer einen ausführlichen Blick auf *Skool Daze*. Darin haben wir als Pennäler Eric seine vor Tadeln strotzende Akte aus dem Safe des Rektors gestohlen.

Der Weg dahin war abenteuerlich: Wir mussten umständlich an den Wänden des 2D-Schulgebäudes verteilte Schilder durch Schüsse unserer Schleuder zum Blinken bringen, danach die Lehrer anrempeln, die daraufhin einen Teil des Codes zum Safe des Rektors verrieten. Über den Sommer hinweg hat Eric sich nicht etwa gefragt, was an seiner Schule eigentlich verkehrt läuft, sondern vielmehr seine Akte bereinigt. Doch die Mission des Tunichtguts ist noch nicht vorbei: In *Back to Skool* muss er euer Schulverzeichnis wieder in den Safe schmuggeln!

Die Lehranstalt wurde allerdings über die Ferien massiv umgestaltet und nebenan hat eine neue Mädchenschule eröffnet. Eine Mädchenschule! Neben einer Jungsschule! Der strenge Blick der dortigen Direktorin ist auch auf Hayley gerichtet, Erics Freundin. Nur während der Pausen kommen die Schülerinnen und Schüler aus beiden Häusern zusammen, ansonsten hält Hausmeister Albert das Verbindungstor fest verschlossen.

Die Turnhalle bietet nun eine Tribüne, im Eingangsbereich der renovierten Schule gibt es eine Garderobe und einen enorm langen Tisch. Die neue (und einzige) Toilette gegenüber dem Naturwissenschaftsraum im ersten Stock war gewiss längst überfällig. Im zweiten Stock gibt es eine Bibliothek, zwei weitere Klassenzimmer ▶

»ICH KANN MICH AN KEINE PAUSE ZWISCHEN DER ENTWICKLUNG VON TEIL 1 UND 2 ERINNERN!«

KEITH WARRINGTON

KÖNIG DES SCHULHOFS

Besser Unfug stiften mit sechs einfachen Tipps.

KÜSSEN HILFT



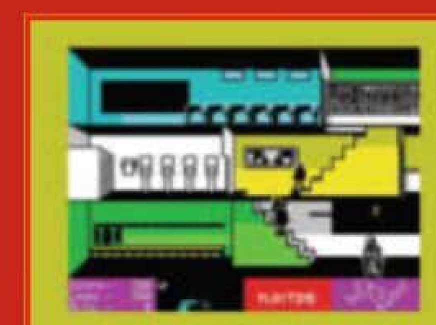
■ Eric wird auf jeden Fall Straf-Zeilen ansammeln. Allerdings nimmt seine Freundin Hayley einige davon auf sich. Alles, was sie dafür will: einen Kuss auf die Wange. Aber überstrapaziert ihre Gutmütigkeit nicht!

WER SUCHET, DER FINDET



■ Durchsucht die Tische in den Klassenräumen, und ihr findet die Wasserpistole und die Stinkbombe. Beides sind essenzielle Items, um Codes zu erfahren und Fenster öffnen zu lassen.

FREIHEIT FÜRS FAHRRAD



■ So verraten die Lehrer die Fahrradschloss-Kombination: Füllt die Pokale im ersten Stock mit Wasser und schießt sie mit der Zwille um, wenn ein Lehrer vorbeikommt.

CRASHKURS



■ Nutzt diesen Trick, sobald ihr das Zweirad habt: Rast zum verschlossenen Tor und stellt euch aufrecht auf das Bike. Stimmt euer Timing, springt Eric kurz vor dem Zusammenstoß ab und fliegt über das Hindernis.

ACHTET AUF DEN STUNDENPLAN

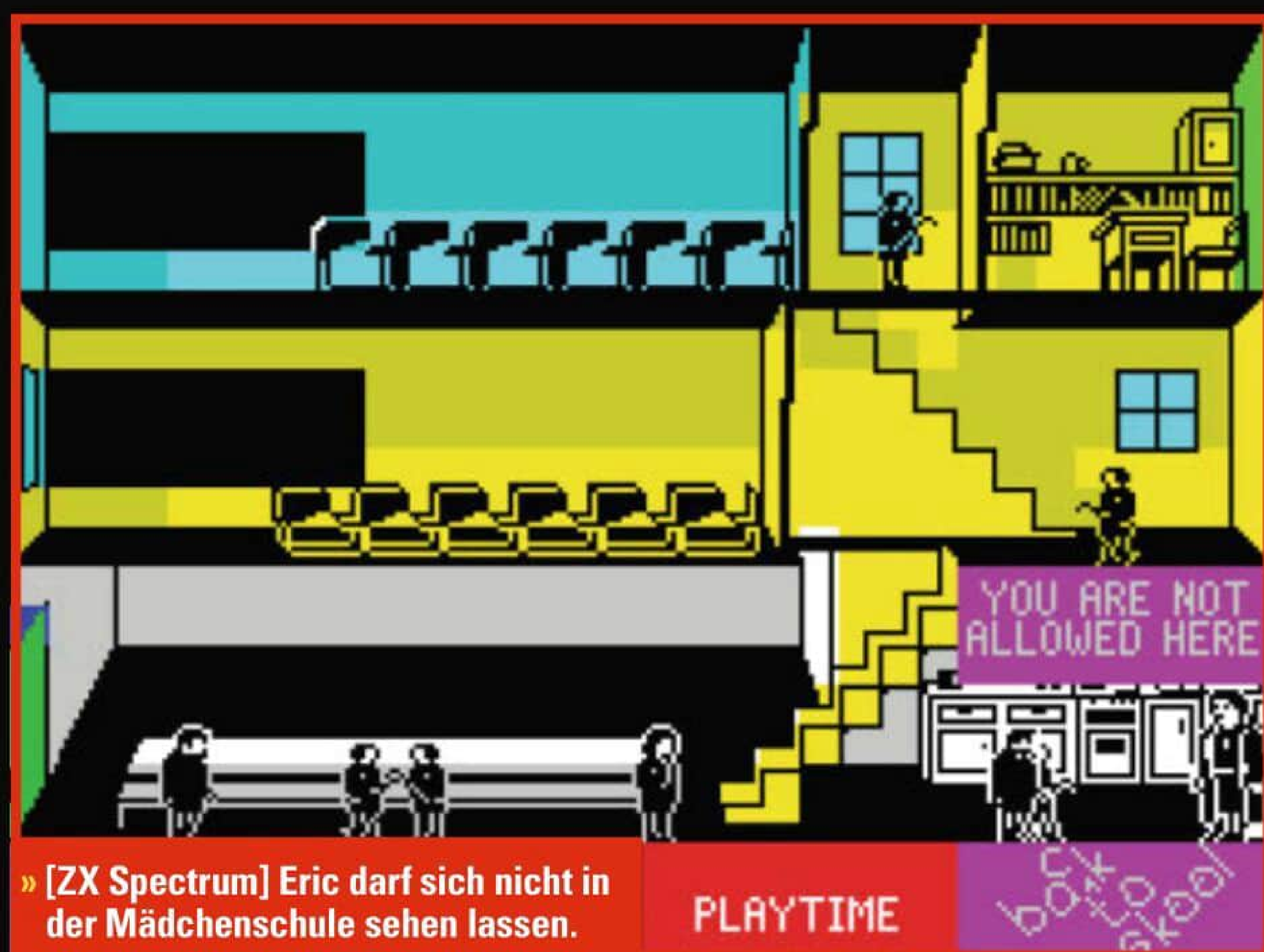


■ Der Unterricht wird im genormten Schulalltag von Versammlungen und Pausen unterbrochen. Haltet euch an die Vorgaben, bis ihr bereit zum Zuschlagen seid.

DER EINSTEIN-TRICK



■ Ihr schwänzt oder prügelt euch mit Angelface? Einstein wird euch verpetzen, und dann hagelt es Zeilen. Das könnt ihr unterbrechen, indem ihr euch im Unterricht immer wieder auf ihn setzt und so von der Bank schubst.



» [ZX Spectrum] Eric darf sich nicht in der Mädchenschule sehen lassen.



» [ZX Spectrum] Das Fahrrad ist anfangs per Schloss gesichert.

und ganz rechts im Gebäude Erics Ziel: das Lehrerzimmer mit dem Safe.

Draußen begrüßt Eric ein stattlicher Baum, gefolgt von einem Rugby-Feld. Schleicht Eric aufs Gelände der Mädchen, findet er dort ein Hockey-Feld. Im Inneren der Domäne der wachsamen Leiterin Miss Take warten schließlich ein weiterer Riesentisch, eine Küche und zwei Klassenräume. Doch nicht alles hat sich verändert: Streber Einstein verpetzt Eric weiterhin bei jeder Gelegenheit, dem Rüpel Angelface kommt ihr besser nicht zu nahe und Ausreißer Boy Wonder sorgt überall für Chaos. Auf den Gängen patrouillieren erneut Mr. Rockitt (Naturwissenschaft), Mr. Withit (Geografie) und Mr. Creak (Geschichte) sowie der patriarchalische Rektor Mr. Wacker, der jugendliche Delinquenten gerne mit seinem Gehstock züchtigt.

Auf dem Schulareal dürft ihr euch frei mit Eric bewegen: Ihr geht zum Unterricht, sitzt Versammlungen ab und verbringt in der Pause Zeit mit Hayley. Ganz wie im Vorgänger könnt ihr euch vom Schulalltag treiben lassen, mit den Mitschülern rangeln oder etwas über obskure historische Ereignisse erfahren, über die Mr. Creak via Sprechblase doziert. Vorrangig verfolgt ihr jedoch Erics Mission, indem ihr den verworrenen Anweisungen

»DIE REIDYS WAREN NETTE LEUTE. DAVE WAR GENIAL UND ENTWICKELTE CODE IM KOPF.«

KEITH WARRINGTON

ENTWICKLER-FRAGERUNDE

Ein Plausch mit Microsphere-Grafiker Keith Warrington.


» Keith Warrington anno 1984 und 2012.

RG: Wann entschied Microsphere, *Skool Daze* fortzusetzen?
KW: Das ging fix – ich kann mich an keine Pause zwischen der Entwicklung von Teil 1 und 2 erinnern!

RG: War der Erfolg von *Skool Daze* eine Überraschung?
KW: Ich habe nichts davon mitbekommen und nicht mit Dave Reidy darüber geredet. Er war sehr bescheiden und wollte nur sehen, was er mit Code anstellen kann. Mir ging es ebenso mit der Grafik.

RG: Wie bist du das Grafik-Design für *Back to Skool* angegangen?
KW: Ich malte Kästchen auf großem Millimeterpapier aus und kniff die Augen zusammen, um mir vorzustellen, wie es auf dem Bildschirm aussehen würde. Für Animationen wie sich bewegende Beine zeichnete ich Varianten auf Transparentpapier, die ich auf anderes Papier übertrug. Dann klebte ich es über das Original und blätterte vor und zurück, um die Bewegung in Aktion zu sehen.

RG: Wie war die Arbeit mit den Reidys?
KW: Die Reidys waren nette Leute. Helen und ich waren als Kinder Nachbarn. Dave war genial und schrieb Code im Kopf. Ich war manchmal langsam, da ich mitten im Lehrer-Examen steckte. Wenn Dave etwas schnell brauchte, hat ihn das vielleicht frustriert. Insgesamt war es aber eine schöne Erfahrung.

RG: Hast du auch das Cover entworfen?
KW: Ja, auch wenn der Zeichenstil unüblich für mich ist. Normalerweise nutzte ich Airbrushs, zeichnete im Programm Sideprint aber einen fotografischen Stil.

RG: Was geschah mit dem dritten Teil, *Eric and Hayley's Decathlon*?
KW: Als *Back to Skool* erschien, war *Daley Thompson's Decathlon* beliebt. Dave hatte die Idee, ein Wortspiel damit für den nächsten Teil zu nutzen, der vom Sportfest der Schule handeln sollte. Ich habe leider keine Grafiken mehr, sie sind bei meinem zweiten Umzug verloren gegangen. Und da ich als Künstler keinen Input zur Spielmechanik gab, weiß ich leider nichts über die geplanten Features.


MR. WITHIT

der Anleitung folgt und Puzzles löst, um eure Akte in den Safe zu schmuggeln.

Eric erhält etwas Hilfe von seinem Bruder, der ihm Überlebensregeln für die Schule mitgibt. Die sind stilecht mit unsichtbarer Tinte geschrieben, vielleicht soll aber auch nur niemand die schauderhafte Rechtschreibung von Erics Bruder sehen. Es gibt viel weniger Schilder als im ersten Teil, doch euch erwarten dafür jede Menge anderer Aufgaben. Zunächst müsst ihr Wasserpistole und Stinkbombe einsammeln. Die sind in den Schulbänken der Klassenzimmer versteckt. Mit Wasserspritzern bringt Eric die Lehrer dazu, ihm die Kombination für das Schloss an seinem Fahrrad zu verraten, während die Stinkbombe den Rektor zwingt, ein Fenster zu öffnen und damit eine Fluchtroute zu schaffen. Fängt Eric Ratten, kann er sie als Ablenkungsmanöver in der Mädchenschule aussetzen.

Wird Eric erwischt, bestrafen seine Lehrer oder Miss Take ihn mit einer Vielzahl an Zeilen, die der ▶



» [ZX Spectrum] Wegen der Stinkbombe öffnet Mr. Wacker ein Fenster.

MISS TAKE

MR. WACKER

MR. CREAK

MEHR VON MICROSPHERE

Weitere Hits vom Ehepaar David und Helen Reidy.

SKOOL DAZE



■ Der bekannteste Microsphere-Titel. Steuert Eric durch die Schule und schießt mit seiner Zwille auf Schilder und Lehrer, um den Code des Rektoren-Safes zu erfahren – denn darin liegt Erics belastende Schulakte. Eine ungewöhnliche Erfahrung.

CONTACT SAM CRUISE



■ Die Grafik des Detektiv-Dramas in den 30er Jahren erinnert sofort an *Back to Skool*. Ihr steuert die namensgebende Spürnase, löst die Probleme eurer Klienten und sammelt Geld mit Hechtrollen. Das unterhaltsame Abenteuer war der letzte Titel von Microsphere.

SKY RANGER



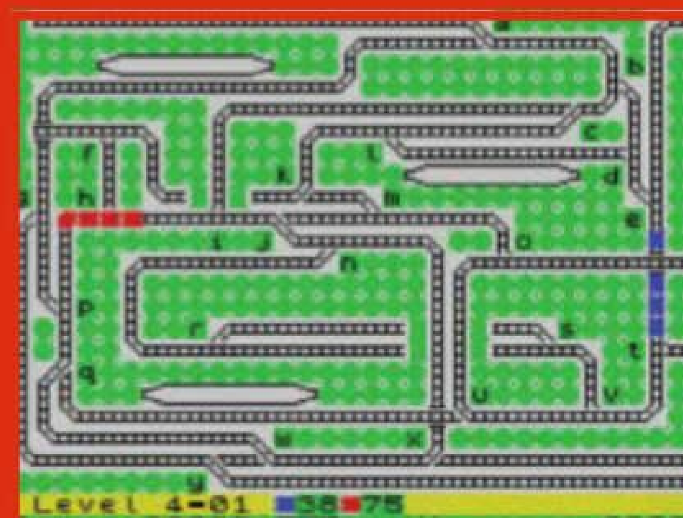
■ Nach *Skool Daze* versuchte sich Dave Reidy an einem anderen Genre. In der futuristischen Helikopter-Simulation kämpft ihr gegen Roboter, die drohen, die Stadt zu übernehmen. Beeindruckend schnell und seinerzeit hübsch, allerdings dünn in Sachen Umfang.

WHEELIE



■ Der erste Achtungserfolg der Reidys in England, wo das Magazin Crash *Wheelie* zum Spiel des Monats kürte. Ihr rast mit eurem Motorrad in Seitenansicht durch gefährliche Labyrinthe. Um zu entkommen, müsst ihr den Ghost Rider finden und im Rennen schlagen.

THE TRAIN GAME



■ Eines der ersten Microsphere-Spiele. Auf einem Schienennetz in Top-Down-Ansicht müsst ihr 25 Weichen (von a bis y) so stellen, dass Züge Passagiere auflesen und nicht kollidieren. Das Ergebnis überzeugt nicht vollends, zeigt aber schon die ungewöhnliche Ader von Microsphere.

HAYLEY

ALBERT

ANGELFACE

BIKE

MR. ROCKITT

BOY WONDER

ERIC

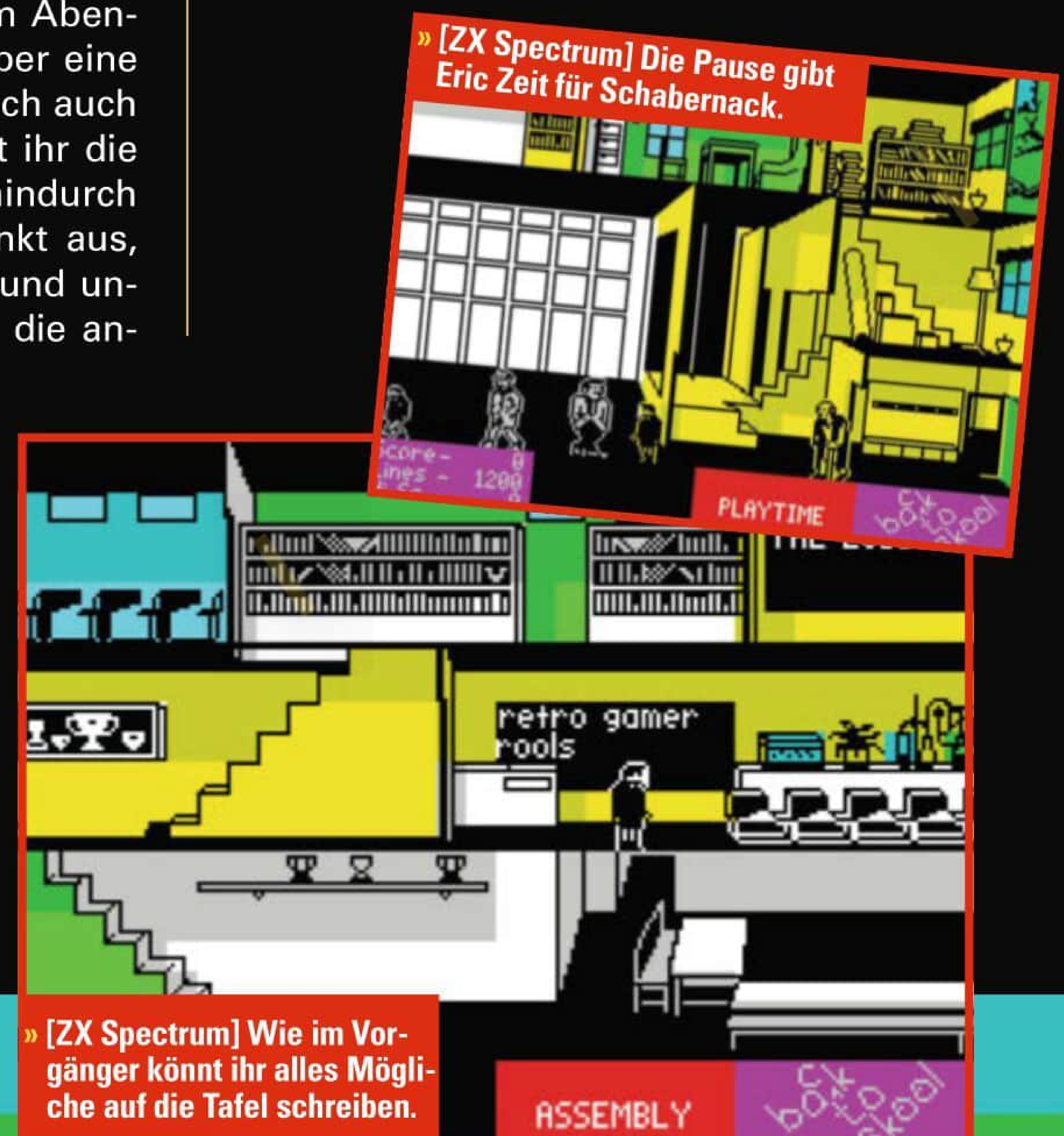
> »ICH MALTE KÄSTCHEN AUF GROSSEM MILLIMETERPAPIER AUS UND KNIFF DIE AUGEN ZUSAMMEN, UM MIR VORZUSTELLEN, WIE ES AUF DEM BILDSCHIRM AUSSEHEN WÜRDE.«
>
> KEITH WARRINGTON

▶ Rüpel am Ende des Tages auf die Tafel schreiben soll. Nur Hausmeister Albert erteilt keine Strafen, sondern ruft dem Rektor zu: „Er entkommt!“ Wie in *Skool Daze* endet das Spiel, wenn Eric 10.000 Straf-Zeilen angesammelt hat – dann wird er der Schule verwiesen.

Ihr werdet natürlich nicht darum herumkommen, Zeilen anzusammeln, denn *Back to Skool* ist eines der kompliziertesten Spiele für den ZX Spectrum. Drückt euch mit Hilfe des offenen Fensters vorm Unterricht, radelt zur Mädchenschule und stehlt die Sherry-Flasche aus Miss Takes Büro. Den guten Tropfen füllt ihr in die Wasserpistole und heitert so die Lehrer an, damit sie euch die Kombination vom Schloss des Lagers im Laborraum verraten. Dort befreit ihr einen Frosch und erschreckt mit ihm in der Mädchenschule Miss Take, damit sie den Schlüssel zum Büro des Rektors verliert.

Wie die meisten Microsphere-Spiele erschien *Back to Skool* exklusiv für den ZX Spectrum – der C64-Port von *Skool Daze* war eine Ausnahme von der Regel. Wie im ersten Teil habt ihr wieder die Möglichkeit, den Figuren alternativ die Namen eurer Lehrer und Freunde zu verpassen, wenn sie im anfänglichen Cast-Screen einer nach dem anderen durchs Bild trotten. Das macht etwas Mühe, gibt dem Abenteuer in der verrückten Schule aber eine persönliche Note. Leider finden sich auch einige Bugs im zweiten Teil: Löst ihr die Aktion, Hayley durchs Schultor hindurch zu küssen, zum richtigen Zeitpunkt aus, teleportiert das Eric kurzerhand (und ungewollt vom Programmierer) auf die andere Seite. Wohl eher kein Bug, sondern ein Feature: Wenn ihr aus dem Fenster im obersten Stock springt, reibt Mr. Wacker euch den Satz „Eric, du bist kein Vogel“ unter die Nase, bevor er Erics leblosen Körper der Schule verweist.

Back to Skool wurde Ende 1985 in England veröffentlicht und erhielt trotz seiner nebulösen Lösungswege viele positive Kritiken in der dortigen Presse. Als es bald darauf in Deutschland erschien, vergab Manfred Kleimann in der Erstausgabe der *ASM* (3/86) die Höchstnote und lobte das Abenteuer der „bezaubernden Flegel“ grafisch wie spielerisch. Das Lob könnte *Back to Skool* verdient haben, denn die neuen Lokalitäten und Figuren rundeten das ungewöhnliche (wenn auch obskure) Spielprinzip des Vorgängers ab – das macht *Back to Skool* zu einem der größeren Highlights des ZX Spectrum. ✱



» [ZX Spectrum] Die Pause gibt Eric Zeit für Schabernack.

» [ZX Spectrum] Wie im Vorgänger könnt ihr alles Mögliche auf die Tafel schreiben.

EINSTEIN



SPECCY-TUNICHTGUTE

Weitere Spectrum-Strolche.

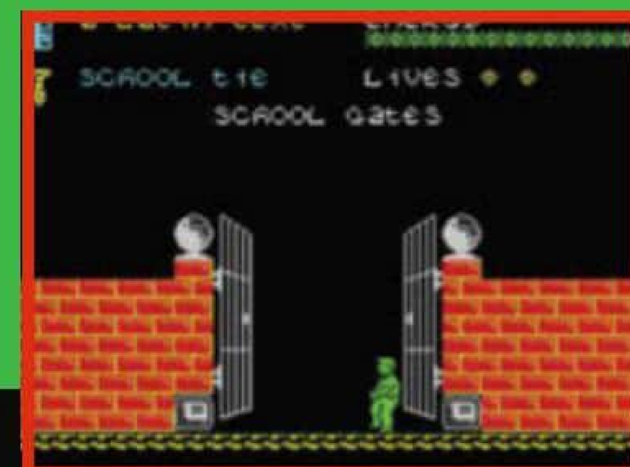
JACK THE NIPPER

■ Der unartige Jack beschließt, die ganze Stadt auf den Kopf zu stellen. Zuerst schnappt ihr euch ein Blasrohr, dann legt ihr euch mit Bewohnern, Polizisten und sogar Geistern an.



THE HAPPIEST DAYS OF YOUR LIFE

■ Im Budget-Titel von Firebird heißt es, ihr hättet den Rektor bestohlen! Findet seine vermisste Geldbörse, um euren Namen reinzuwaschen.



SUPERKID

■ Tom Essex ist ein normaler Schüler, bis er eine Geheimmixtur im Labor seines Onkels trinkt. Als Superkid besitzt Tom Riesenkräfte und kann fliegen – also sorgt er auf der Straße für Ordnung.



BOOTY

■ Der Diener Jim rebelliert gegen seine Piraten-Herren und stiehlt ihre Schätze. Doch die paranoiden Korsaren haben alle Türen des Schiffs verriegelt, also müsst ihr die verstreuten Schlüssel aufsammeln.



HERBERT'S DUMMY RUN

■ Seine Eltern haben Kleinkind Herbert in einem riesigen Kaufhaus verloren. Er muss Objekte sammeln und Rätsel lösen, um ins Fundbüro zu kommen, wo seine Eltern auf ihn warten.



KLASSIKER-CHECK



Electronic Gaming Monthly bezeichnete den japanischen Spieledesigner Satoshi Tajiri als eine der zehn einflussreichsten Personen, die den modernen Videospielmarkt geprägt haben. Und IGN nahm Tajiri in die Top-100-Liste der besten Spielemacher aller Zeiten auf. Zu Recht, denn Satoshi Tajiri hat eine der wohl bekanntesten und erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten erfunden: *Pokémon*. Und damit ein kulturelles Phänomen erschaffen.

Den Kern der beliebten Monstersammel-RPGs bilden mittlerweile rund zwei Dutzend Spiele, die seit dem Game-Boy-Debüt im Jahr 1996 auf verschiedenen Plattformen erschienen sind. Das Spielprinzip ist, wenigstens auf den ersten Blick, recht einfach: Als junger Nachwuchsforscher macht man sich auf, ein Monsteralbum – den Pokédex – mit Informationen zu füllen. Dazu fängt man freilaufende Monster ein und kämpft mit einer eigenen Pokémon-Truppe gegen Taschenmonster (nichts anderes bedeutet der Titel) – entweder in der freien Wildbahn oder im Duell mit anderen Trainern.

Die Kämpfe funktionieren wie in einem JRPG und nach dem klassischen Papier-Schere-Stein-Prinzip. Je nach seinen Anfälligkeiten sind spezielle Attacken besonders effektiv gegen Monster X, andere wiederum überhaupt nicht. Die richtige Mischung aus Monstertypen und Fähigkeiten sind das A und O eines Pokémon-Meisters.

Das Besondere an dem Sammel-Konzept: In der Regel erscheinen zeitgleich immer zwei Spiele, die sich bei einigen speziellen Taschenmonstern unterscheiden. Um also bei *Pokémon Feuerrot* alle 151 Pokémon zu ergattern, musste man mit einem Kumpel, der die *Blattgrün*-Edition des Spiels hatte, tauschen – oder beide Spiele kaufen (und einen zweiten Game Boy!), um sich selbst die fehlenden Einträge zu besorgen.

Aus den 151 Pokémon der sogenannten ersten Generation sind mittlerweile, in der achten, über 900 geworden. Echte Fans und Profis kennen natürlich nicht nur Pikachu, sondern alle Namen von allen Monstern, wie Blanas oder Zamazenta, die passenden Fähigkeiten, wie Großbrand oder Tollpatsch, sowie alle Upgrades, Entwicklungsstufen, Statistiken, Erweiterungen. Und die richtigen Monster-Kombinationen für jeden Kampf. Und alle Fundorte der Figuren.

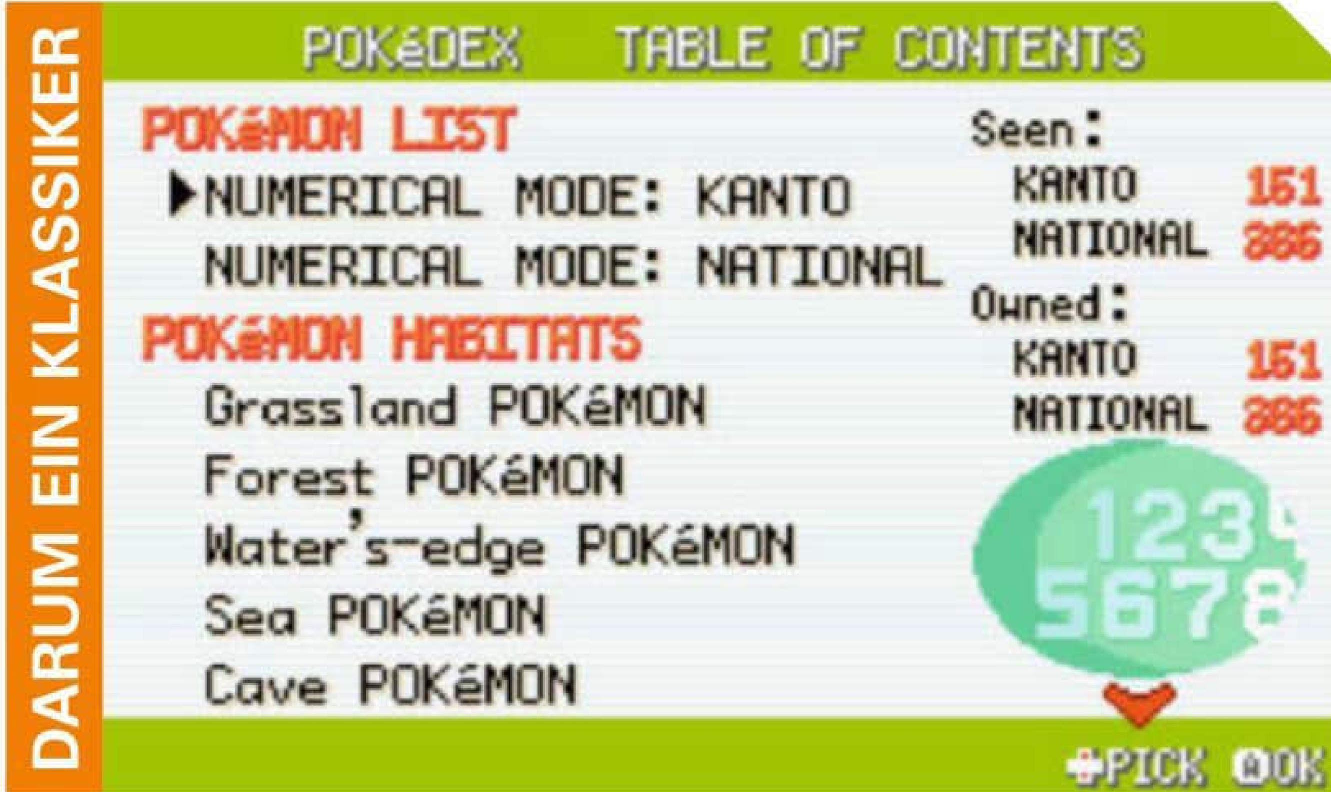
Die 2004 für den Game Boy Advance erschienenen Module *Feuerrot* und *Blattgrün* sind die technisch etwas aufgebohrten Versionen der beiden Originale aus dem Jahr 1996 – ein Remake also. Dabei wurde das Spiel der modernen Optik der beiden aktuelleren Titel *Rubin* und *Saphir* angepasst, aber spielerisch nur minimal verändert. Sowohl die beiden Originale als auch die Neuauflagen spielen in der beliebten Provinz Kanto. Zu Beginn steht eines von drei Taschenmonstern als Starter zur Wahl. Acht Arena-Leiter warten in den Regionen darauf, besiegt zu werden. Ein jeder hat sich auf einen Pokémon-Typ spezialisiert. Durch den Sieg erhält der Spieler jeweils ein Abzeichen, das er für den weiteren Fortschritt benötigt und durch das er Pokémon mit einem höheren Level nutzen darf.

Freilaufende Pokémon sind in der Draufsicht-Welt verteilt – während es einige in rauen Mengen gibt, sind andere sehr selten, scheu und besonders schwer zu fangen. Je Farbe gibt es rund 20 exklusive Pokémon, und außerdem kann man mit besonderen Gegenständen Monster auch aus *Pokémon Rubin*, *Smaragd* und *Saphir* sammeln, was den Pokédex auf 386 Einträge anschwellen lässt. Bis die Sammlung vollständig ist, dauert es also ein bisschen. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Gotta catch 'em all …

Nur selten schaffen es Spiele mit dem im Grunde immer gleichen Kernprinzip, über Jahre, ach was, Jahrzehnte hinweg super erfolgreich zu sein. *Pokémon* ist seit 1996 nicht nur konstant in den Charts, sondern brilliert durch augenscheinliche Einfachheit und Simplizität, die erst auf den zweiten Blick eine ungeheure Komplexität entfaltet. *Pokémon* ist nämlich in Wahrheit ein spielerisches Schwergewicht, und es steckt voller Finessen und Details!



Kanto

Eine der klugen Entscheidungen bei *Pokémon* sind die zahlreichen Konstanten, die sich über die Reihe immer wieder halten. Auch wenn nicht alle Spiele in der gleichen Lokation spielen, ist die Region des Kanto, nebst den zahlreichen Städten wie Azuria und Vermillion, eines der beliebtesten und bekanntesten Gebiete des Poké-Versums. Jeder neue Trip ist praktisch ein Besuch daheim und somit vertraut und neu zugleich. Clever!



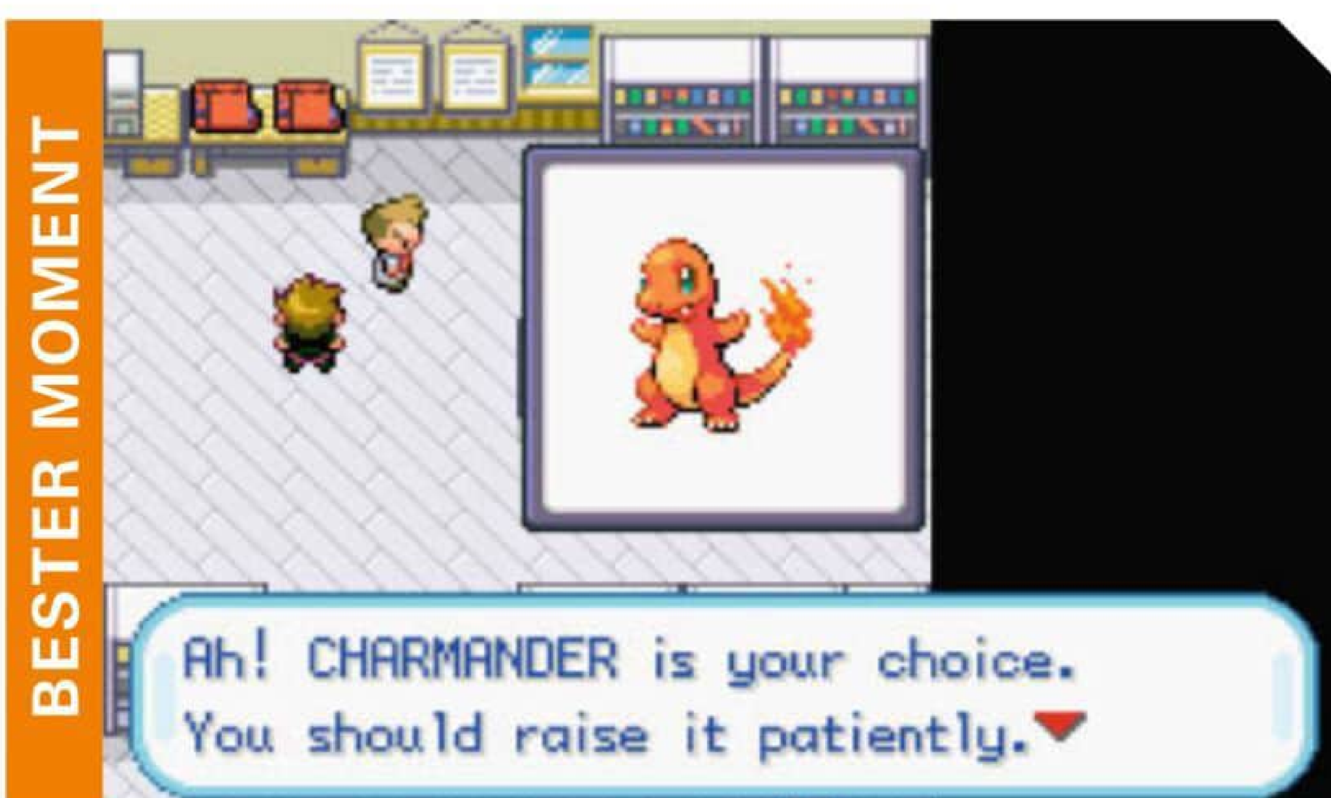
Das Rollenspiel

Ohne Frage: *Pokémon* hat seine spielerischen Wurzeln im Rollenspiel. Die Monster gewinnen im Lauf der Zeit Erfahrungsstufen und werden somit stärker, flinker und Hitpoint-reicher. Allerdings ist bei Level 99 Schluss. Zudem gibt eine Reihe erlernbare und freischaltbare Spezialskills pro Monster, von denen es aber immer nur maximal vier behalten darf. In den älteren Spielen treffen Monster immer im 1:1-Duell aufeinander, in späteren Spielen können auch mehr als zwei *Pokémon* gegeneinander antreten.



Fest für Info-Fanatiker

Statistiken sind für jeden ernsthaften *Pokémon*-Enthusiasten das Salz in der Suppe. Da werden potenziell optimale Varianten akribisch berechnet, Angriffs- und Verteidigungswerte genau unter die Lupe genommen, Abweichungen beim Levelaufstieg, der Evolution oder im Tausch mit Kumpels überwacht, und mit zusätzlichen Gegenständen und Verbesserungen wird jedes Pokémon zur Perfektion gebracht.



Das erste Pokémon

Es gibt viele tolle Momente im Spiel. Aber eines der besten Erlebnisse ist es, wenn man sein erstes Pokémon erhält. Schon hier wird der Grundstein für die weiteren Schritte gelegt: Nehme ich das eher schwächliche Pflanzenmonster, das Wasserbiest, oder doch den Minidrachen? Letzterer hilft am Anfang ungemein, taugt aber kaum bei dem ersten Gym-Chef. Das Pflanzenmonster ist langfristig stark, macht jedoch die ersten Schritte zur Tortur.



Bullis mit Badges

Im Land sind acht Bullis verteilt, die Gym-Leader. Spielmechanisch dienen sie als Level-Regulator und Monsterparty-Test. Jeder Arena-Chef hat ein Spezialgebiet, so hat einer nur Stein-Pokémons, ein anderer nur Kampfmonster, ein weiterer nur Pflanzen. Wenn man eine solche Arena geschafft hat, erhält man ein Abzeichen, das nicht nur höherstufige Pokémon in der eigenen Party erlaubt, sondern auch wichtig für den Story-Fortschritt ist.



FAKTEN

- **» PLATTFORM:** GAME BOY ADVANCED
- **» PUBLISHER:** NINTENDO OF AMERICA, INC.
- **» VERÖFFENTLICHT:** 2004
- **» GENRE:** RPG

Was die Presse sagte …

IGN, 9/2004: 90 %

„Die Tatsache, dass das Remake jetzt WLAN-‚Hotspots' für Wettkämpfe einrichten kann, eröffnet *Pokemon*-Freaks viel mehr Spielmöglichkeiten. Allerdings handelt es sich ‚nur' um Rot/Blau – viele der Neuerungen, die in Rubin/Saphir eingeführt wurden, wurden weggelassen. Obwohl die meisten Gameplay- und Strategieelemente in Rot/Blau übernommen wurden, wurden ‚Extras', die die Serie über Rot/Blau und Gold/Silber hinausgeführt haben, weggelassen." (*Craig Harns*)

N-Zone, 10/2004: 83 %

„Alle dem *Pokémon*-Fieber verfallenen Zocker sollten unbedingt zugreifen. Wer jedoch von der Sammelorgie langsam genug hat, sollte sich den Kauf überlegen. Der kabellose Adapter, das neue Chat-Feature und die gut umgesetzten Mehrspieler-Optionen sind zwar cool, aber dazu muss man erst mal genügend Freunde zur Hand haben, die einen GBA und das dazugehörige Modul besitzen. Meiner Meinung nach ähneln die Module viel zu sehr *Rubin & Saphir*."

Was wir denken

Die Remakes der uralten Erstlinge *Feuerrot* und *Blattgrün* zeigen deutliche Komfortdefizite und sind technisch merklich gealtert. Ich fand den Ausflug nach Kanto durchaus spannend und nostalgisch, spiele aber dann doch lieber *Pokémon Schwert & Schild* für eine klassische oder *Pokémon Legends: Arceus* für eine moderne Sammel-Erfahrung.

MAKING OF

SHŌGUN TOTAL WAR

DIE GESCHICHTE DER *TOTAL WAR*-REIHE BIETET FAST SO VIEL STOFF WIE DIE GANZEN HISTORISCHEN KRIEGE, DIE DARIN SIMULIERT WURDEN. WIR BLICKEN ZURÜCK, WIE *SHOGUN: TOTAL WAR* AUF NEUES TERRAIN VORDRANG UND DIE GRUNDLAGEN DER BIS HEUTE ERFOLGREICHEN SERIE SCHUF.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
» **ENTWICKLER:** CREATIVE ASSEMBLY
» **ERSCHIENEN:** 2000
» **PLATTFORM:** PC
» **GENRE:** STRATEGIE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

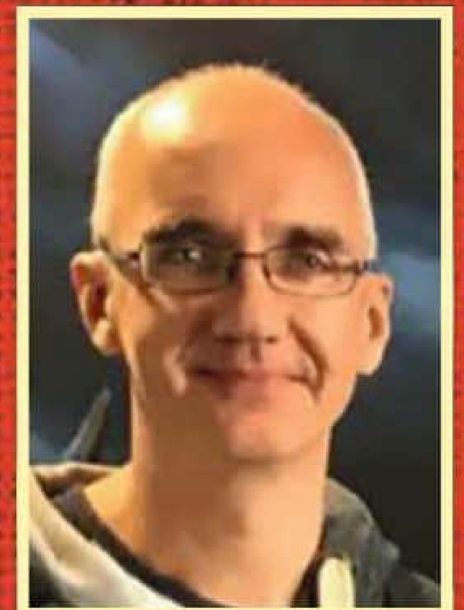
ROME: TOTAL WAR (IM BILD)
SYSTEM: PC
JAHR: 2004

TOTAL WAR: SHOGUN 2
SYSTEM: PC
JAHR: 2011

ALIEN ISOLATION
SYSTEM: PS4, DIVERSE
JAHR: 2014



» **[PC] Der von lauten Rufen begleitete Angriffsbefehl macht uns immer noch eine Gänsehaut.**



» **Joss Adley kümmerte sich bei *Total War* um die Benutzeroberfläche und ist heute leitender Grafiker.**



» **Nick Tresadern war bei *Total War* Grafiker und arbeitet immer noch bei Creative Assembly.**



» **[PC] Die Strategiekarte ist arg „zweckmäßig" und wurde vom Stil her nur noch ein weiteres Mal benutzt, in *Total War: Medieval*.**

W inston Churchill soll einst gesagt haben: „Die Geschichte wird freundlich zu mir sein, denn ich beabsichtige, sie zu schreiben." Wir finden, dass dieses Zitat gut zur *Total War*-Reihe passt, schließlich übergab sie das Steuer bedeutender Weltreiche in die Hände der Spieler. Außerdem machte die Serie aus einem kleinen, unbekannten Auftragsstudio für Sportspiele namens Creative Assembly ein Großstudio mit Hunderten Entwicklern und firmeninternem Motion-Capture-Studio.

Die 1987 von Tim Ansell gegründete Firma war kurz vor der Jahrtausendwende auf ein respektables kleines Team angewachsen. Bislang hatte es für EA Sportspiele entwickelt oder konvertiert, nun sollte zum ersten Mal ein eigenes Projekt verwirklicht werden. „Mitte bis Ende der 90er war der Markt voll von *Command & Conquer*-Klonen, die sich ziemlich gut verkauften", erklärt uns Joss Adley. „Tim sah darin eine Gelegenheit und wollte ein eigenes RTS-Projekt ins Leben rufen."

Joss war als UI-Designer zu Creative Assembly gestoßen und ist dem britischen Studio bis heute treu geblieben – mittlerweile als leitender Grafiker. „Der erste Entwurf war noch ein typisches Echtzeitstrategiespiel à la *Command & Conquer* vor einem historischen Hintergrund. Es hatte eine simple Papier-Stein-Schere-Mechanik mit Infanterie, Bogenschützen und Kavallerie." Immerhin sollte es eine Abwechslung zum Genre-üblichen SF- oder Fantasy-Setting darstellen.

Auch wenn Echtzeitstrategie den Startpunkt markierte, ließ sich Creative Assembly auch von anderen Quellen inspirieren. Nick Tresadern begann als Grafiker von *Shogun: Total War* und ist inzwischen Art-Director der Serie. Er führt aus: „Andere Titel, die wir uns anschauten, waren *Warhammer: Dark Omen* von Mindscape, wo man Einheiten steuerte, die jeweils durch ein Banner gekennzeichnet wurden. Und auch ein altes Amiga-Spiel namens *Lords of the Rising Sun*. Das spielte im Japan des 12. Jahrhunderts und bot eine Kampagnenkarte, auf der sich die Armeen bewegten.



» [PC] Der Anblick all der kleinen Minisoldaten versetzt uns so manches Mal in kindliche Freude.



» [PC] Wenn ihr ihm die letzte Provinz abnehmt, begeht der feindliche Fraktionsführer Harakiri.



» [PC] Die Abschlussstatistik macht uns ein wenig stolz …

» WIR SCHAFFTEN ES IN EINIGEN BELIEBTEN SPIELEHEFTEN AUF DEN TITEL UND HATTEN SECHS- BIS ACHTSEITIGE ARTIKEL. «

NICK TRESADERN

Schlachten wurden ausgelöst, wenn sich zwei Armeen trafen."

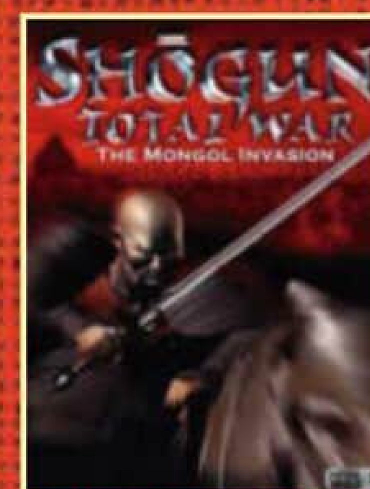
Abgesehen von Videospielen hatte das Team noch das Brettspiel *Shogun* im Büro, ebenso wie zahlreiche militärhistorische Bücher. „Wir liebten aber auch die Filme von Kurosawa, wie *Ran* oder *Die Sieben Samurai*", verrät Joss. Das kann Retro-Gamer-Autor Jörg Langer bestätigen, der bei einem Studiobesuch zu *Shogun* nicht nur die Begeisterung von Tim Ansell für schnelle Sportwagen hautnah erlebte: „Auf einem Fernseher im Großraum-Büro liefen Samurai-Filme in Dauerschleife, wohl als Inspirationshilfe für die Designer." Schon damals war Mike Simpson sein Haupt-Gesprächspartner, der seitdem zum wichtigsten Kreativen des Studios aufgestiegen ist.

Wie in der Geschichte streiten im 12. Jahrhundert zahlreiche Daimyos an der Spitze ihrer Clans um die Vorherrschaft in Japan, um vom ansonsten machtlosen Kaiser zum Shogun ernannt zu werden – zum Gesamtherrscher. Das historische Setting erleichterte den Grafikern den Einstieg: „Wir konnten Kendo und Iaido als Basis für die Nahkampf-Animationen verwenden", erklärt Nick. „Für die Zwischensequenzen mit ▶

KRIEG DER ERWEITERUNGEN

Ein Add-on und eine erweiterte Edition verbesserten das Original.

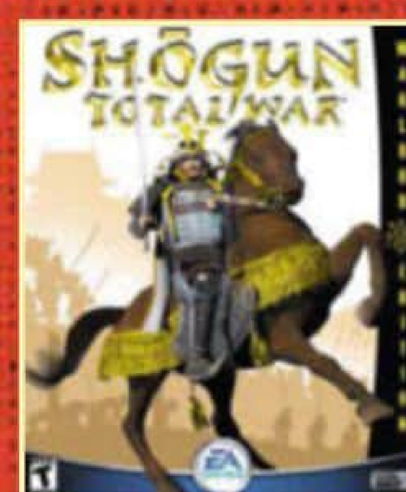
THE MONGOL INVASION



■ Dieses Add-on krempelt die Ausgangslage komplett um: Ihr kontrolliert fast ganz Japan, als die technologisch überlegenen Mongolen anrücken. Alternativ spielt ihr ebendiese Invasoren. Das gelungene Add-on brachte einige neue Truppentypen, Gebäude und Upgrades sowie neue Mehrspielermodi. Außerdem gab es einen Karten- und Kampagnen-editor.



WARLORD EDITION



■ Die *Warlord Edition* von *Shogun: Total War* war eine Neuauflage. Sie enthielt neben dem Hauptspiel und dem Add-on eine Reihe von Verbesserungen beim Mehrspielermodus und bei der KI. Außerdem gab es ein neues Intro, das auf einer der Hauptinspirationsquellen des Originals basierte, dem farbenprächtigen Kurosawa-Film *Ran*.



SHOGUN-FIBEL

So werdet ihr vom Daimyo zum Shogun!







KOMMT ÜBER DIE FLANKEN

■ Der wichtigste Weg zum Erfolg bei *Shogun* führt über die Flanken. Greift von mehreren Seiten an, statt direkt von vorn, sonst bewegt sich die feindliche Armee einfach zurück, um eure Truppen zu ermüden. Am besten greift ihr auch noch von hinten an, da ihr so mehr Schaden anrichtet und den Rückzug verhindert.

GEHT IN POSITION

■ Vermeidet es, auf „Angriff" zu klicken, wenn ihr noch nicht vollkommen bereit dazu seid, sonst werdet ihr viele tote Soldaten zu beklagen haben. Begebt euch zunächst in die beste Position, etwa auf einen Hügel. Klickt ihr zum Angreifen zu früh auf eine feindliche Einheit, reagiert die KI schneller auf euer Vorhaben.

NUTZT DAS GELÄNDE

■ Bei *Shogun* ist das Ausnutzen des Terrains überlebenswichtig – sei es der Wald, in dem sich eure Truppen verbergen können, oder der taktische Vorteil durch eine erhöhte Position. Ein erfolgreicher Hinterhalt ist allerdings schwierig, wenn ihr der Angreifer seid und nicht der Verteidiger.



▶ den Samurai-Figuren hatten wir einen echten Iaido-Kämpfer im Motion-Capture-Studio, und für die Geisha eine echte japanische Teedame." Auch bei der Spielmechanik ließ man sich vom Szenario inspirieren, so konnten etwa Ninja-Einheiten angeheuert werden, die im Vorfeld wichtiger Schlachten ein Attentat auf den feindlichen General versuchten. Und noch einen Vorteil hatte das Setting des japanischen Bürgerkriegs: „Alle Fraktionen schöpften aus demselben Einheitenvorrat, deshalb mussten wir weniger Inhalte erstellen", schmunzelt Joss.

Die erste große Herausforderung für das Team war die Implementierung der strategischen Karte, auf der die Spieler jede Runde ihre Armeen und Agenten wie bei einem Brettspiel versetzen. Außerdem wurden dort die Provinzen aufgebaut, um etwa eine Mine nutzbar zu machen.

„Das Ziel war von Anfang an, einen rundenbasierten Teil zu haben, der die Kämpfe untermauerte und ihnen einen Rahmen gab", analysiert Joss. „Die Kampagnenkarte glich *Risiko*. Sie war eine Konstante bei der Entwicklung, während wir an zweitrangigen Mechaniken wie Diplomatie oder Agenten lange herumschraubten. Aus technischer Sicht waren die Ladezeiten beim Übergang von einem Spielteil zum anderen unser größtes Problem."

Joss offenbart uns, dass das Team eigentlich von einem nahtlosen Übergang von der Japankarte zum jeweiligen Schlachtfeld geträumt hatte: „Die Kamera sollte durch eine Schicht von Wolken bis ganz hinunter zoomen." Wirklichkeit wurde das bis heute nicht, selbst beim neuesten Teil *Total War: Warhammer 3* (2022) muss man je nach PC zwischen einer halben und mehreren Minuten warten, bis endlich die Schlacht nachgeladen ist. Immerhin haben heute Weltkarte und Schlachten denselben Grafikstil, während es bei Shogun noch eine „gezeichnete" Weltkarte mit Armee-Pöppeln gab, die optisch nichts mit den pixeligen Regimentern auf den bergigen Schlachtfeldern zu tun hatte.

Die Entwicklung von *Shogun: Total War* begann zu einer Zeit, als in vielen Ländern der PC zur dominierenden Plattform geworden war oder sich anschickte, es zu werden. „Die Produktion des Spiels fiel mit der ersten Welle von 3D-Grafikkarten zusammen", erklärt Joss, „und wir erkannten das Potenzial von 3D-Splines, um hügeliges Gelände zu erschaffen." Anfangs sollte *Shogun* wie jedes damalige Echtzeitstrategiespiel eine Ansicht aus der Vogelperspektive bekommen, doch durch 3D-Umgebungen eröffneten sich neue Möglichkeiten. „Der leitende Programmierer, Anthony Taglione, spielte eines Tages mit Kamerawinkeln herum", erinnert sich Joss. „Wir stellten fest, dass es nicht nur cool aussah, wenn man die Kamera Richtung Horizont neigte, sondern sich dadurch auch neue Möglichkeiten für das Spiel auftaten."



» **[PC] Der Management-Part ist zwar nicht sonderlich komplex, erfordert aber trotzdem Voraussicht.**



» **[PC] War der Ninja erfolgreich? Das verrät euch ein kleiner Renderfilm erst ganz am Ende.**

Der Spieler hatte eher das Gefühl, Teil der Spielwelt zu sein, was das Spielgefühl der Kämpfe dramatisch veränderte und in keinem anderen RTS zu finden war. Für *Shogun* war diese Design-Festlegung entscheidend, da sich das Spiel so wesentlich authentischer und realistischer anfühlte – nicht zuletzt wirkten sich die ganzen Hügel und Berge auch merklich aus: Bergauf nahm die Kondition der Truppen rapide ab, bergab feuerten Bogenschützen weiter.

Dieser Realismus war eine weitere Folge des historischen Settings, wie Joss ausführt: „Es eröffnete die Möglichkeit, spezielle Spielmechaniken einzubauen, die wir etwa für ein Science-Fiction-Spiel gar nicht in Erwägung gezogen hätten." Er meint damit Elemente wie

»DER ERSTE ENTWURF WAR EIN TYPISCHES ECHTZEITSTRATEGIESPIEL VOR HISTORISCHEM HINTERGRUND, DAZU EIN SIMPLES PAPIER-STEIN-SCHERE.«

NICK TRESADERN



SETZT AGENTEN EIN

■ Abgesehen vom reinen Kampf könnt ihr euch durch Spezialeinheiten wie den Ninja einen Vorteil verschaffen. Hetzt dazu einfach direkt vor dem Angriff einen Ninja als Meuchelmörder auf den feindlichen General, was die Moral des Gegners stark senkt und eure Siegeschancen ebenso stark erhöht.



WIRTSCHAFT SCHLÄGT KRIEG

■ Kein Krieg wird in einer einzigen Schlacht gewonnen, daher müsst ihr klug eure Provinzen entwickeln, um für steten Geldnachschub sowie bessere oder stärkere (durch Waffen- und Rüstungs-Upgrades) Truppen zu sorgen. Nehmt dazu gezielt Regionen ein, die Vorteile bieten oder mit denen ihr Engstellen verteidigen könnt.

» [PC] Spätere *Total War*-Teile legen besonders bei der Kampagne mehr Wert auf historische Begebenheiten.

Moral, Erschöpfung, sichthemmende Wälder, Formationen, Wegführung oder Nutzung des Terrains. „Die Liste geht noch weiter", sagt er. „Viele dieser Konzepte aus der echten Welt ließen sich überraschend gut ins Spiel übertragen."

Allerdings durfte man es mit der Authentizität der Feudalzeit nicht zu weit treiben, da ansonsten der Spielspaß darunter gelitten hätte. „Wir waren sehr zurückhaltend mit dem Realismus", berichtet Nick. „Auf dem Amiga gab es ein Kriegsspiel namens *Waterloo*, bei dem man als General seine Befehle an die Truppen eintippte und dann eine Weile warten musste, bis ein Meldereiter sie überbracht hatte und sie dann vom untergeordneten Offizier ausgeführt wurden. Das wäre für *Shogun* definitiv zu langsam und übertrieben gewesen."

Creative Assembly nutzte Sun-Tzus berühmtes Buch „Die Kunst des Krieges" als Grundlage für die Strategie der KI. Und zwar stellenweise bis in kleine Details, wie Nick verrät: „Wenn sich eine Armee zum Verstecken in einen Wald bewegte, wurde dadurch manchmal ein Vogelschwarm aufgescheucht, den der Gegner sehen und daraus seine Schlüsse ziehen konnte. Das ist, was wir aus den Worten Sun-Tzus gemacht haben, der schrieb: ‚Wenn Bäume sich bewegen, Vögel auffliegen oder wilde Tiere flüchten, droht ein Überfall.'"

Das war aber längst nicht alles: Auf dem Schlachtfeld versuchte der Computergegner, den Spieler in der Flanke zu treffen, aus dem Hinterhalt zu überfallen oder auf ungünstiges Gelände zu locken. „Bei der Kampagne hingegen hatte die KI die ebenso effektive wie nervige Angewohnheit, sich zurückzuziehen, wenn ihr am stärksten wart, und anzugreifen, sobald ihr schwach wart. Doch sogar aus den Schlachten zog sich die KI gleich zu Beginn zurück, wenn sie klar unterlegen war – man konnte dann nur noch versuchen, mit der eigenen Reiterei einige Verbände aufzureiben. Dieses realistische, aber für den Spieler nervige Verhalten (nicht zu verwechseln mit der Flucht wegen Moralverlust) tauchte in keinem einzigen Nachfolger auf.



» [PC] Diese Blockade der Brücke ist nur schwer zu überwinden.

Im Lauf der Entwicklung wuchs *Shogun: Total War* zu einem Großprojekt, dessen Potenzial auch der langjährige Partner EA erkannte. Auch einige Spielehefte – wie die deutsche *GameStar* – waren sehr interessiert. „Wir schafften es in einigen beliebten Spieleheften auf den Titel und hatten sechs- bis achtseitige Artikel", freut sich Nick. „Das eigentlich als Nischentitel geplante Spiel hatte also anscheinend das Potenzial für ein größeres Publikum."

Nachdem *Shogun* im Juni 2000 auf den Markt gekommen war, verkaufte es sich im sechsstelligen Bereich und wurde sowohl von der Presse als auch von den Spielern sehr wohlwollend aufgenommen. Es war innovativ und einzigartig, wenngleich die Grafik (Landschaft hui, Truppen pfui) und einige Mechaniken (wie Kämpfe um Burgen) noch nicht ausgereift schienen.

Joss ist bis heute stolz: „Wir begannen mit einem Kernteam von sieben Leuten, in der zweiten Hälfte waren wir so 15 bis 20 – für heutige Verhältnisse immer noch lächerlich wenig. Der Erfolg von *Shogun* war ein Schlüsselmoment für Creative Assembly. Für mich ist es ein Privileg, seit Tag eins an *Total War* zu arbeiten und Teil seiner steten Fortentwicklung zu sein. Außerdem ist es großartig, dass die Stützpfeiler, die wir damals gesetzt haben, heute immer noch tragen." *





» [PC] „Es ist vorbei, Takeda! Ich habe die Oberhand!"



STEVE GOLSON

Mit weltbekannten Automaten-Hacks für *Missile Attack* bis *Pac-Man* verdienten Steve Golson und Kollegen Millionen Dollar, bevor sie für Atari die 7800-Konsole designten. Wir sprechen mit Steve über seine irrwitzige Karriere.

Wir sind mitten in unserem Interview via Zoom, als Steve aus dem Bild verschwindet. „Ich will euch etwas zeigen", sagt er. Wenig später taucht er wieder vor der Kamera auf; er trägt eine Box mit allerlei Dokumenten und Zeichnungen. Der Papierkram ist bei der Entwicklung von *Super Missile Attack* im Jahr 1981 angefallen. Mit einem breiten Grinsen liest uns Steve Textausschnitte vor und zeigt uns die zentralen Bestandteile des Programmcodes. Man merkt ihm an: Er war zwar nicht allzu lange in der Branche tätig, dennoch brennt er auch heute noch für Videospiele.



RG: Steve, hat es dich überrascht, dass du in der Netflix-Doku *High Score* auftauchst?
SG: Ein bisschen, aber es ist auch eine gute Geschichte: Ein paar Studienabbrecher springen auf den Arcade-Zug auf und verdienen ihr Geld mit Videospielen.

RG: Hat dich seitdem jemand auf der Straße wiedererkannt?
SG: Nein, aber wegen der Pandemie bin ich auch nicht viel unterwegs gewesen. Ein paar alte Schulfreunde haben mich angesprochen – sie wussten nicht, dass ich an *Ms. Pac-Man* gearbeitet habe.

RG: Du warst am MIT, dem Geburtsort von *Spacewar!*, also dem ersten „echten" Videospiel. Du hast dort aber Geowissenschaften studiert. Wie hast du in der Spielebranche Fuß gefasst?
SG: Das war reines Glück. Ich habe mit Doug Macrae und Kevin Curran zusammengewohnt. Das muss 1977 gewesen sein. Sie hatten die Idee, *Pinball*-Automaten in unser Wohnheim zu stellen, um sich ein bisschen was dazuzuverdienen. Als sie später in ein Haus in Brookline umgezogen sind, habe ich die Automaten betreut. Ich habe das Geld eingesammelt und dafür gesorgt, dass die Automaten funktionstüchtig bleiben. Sie waren eine echte Goldmine.

RG: Hattest du damals etwas mit Computern am Hut?
SG: Ich habe einen Kurs besucht, der „Einführung in die Elektronik" hieß. Dieser hat meinen kompletten Werdegang geprägt. Später habe ich einen Kurs im Bereich Digitaltechnik drangehängt, den auch Kevin besucht hat. Wir haben dann viel zusammen gemacht. Als er mit Doug GCC [General Computer Corp., Anm. d. Red.] gegründet hat, hat er mich gefragt, ob ich mitmachen will. So wurde ich zu einem der ersten Mitarbeiter von GCC – quasi ein Gründungsmitglied.

RG: Ihr habt nicht nur Spielautomaten auf eurem Campus betrieben, sondern auch eine Modifikation für Ataris *Missile Command* entwickelt.
SG: Wir waren bei Weitem nicht die Ersten, die den Spielhallenbetreibern „Erweiterungen" für Arcade-Spiele verkauft haben. Wir aber wollten uns nicht nur mit ein paar kleinen Anpassungen zufrieden geben, sondern haben die Software umgeschrieben, um für ein neues Spielgefühl zu sorgen.

RG: Warum *Missile Command*?
SG: Weil Kevin und Doug drei Automaten davon besaßen. Außerdem hatte sich noch keiner an einer Modifikation für das Spiel versucht.

RG: Wie habt ihr auf den Programmcode des Spiels zugegriffen?
SG: Wir haben einen sogenannten Mikroprozessor-Emulator von GenRad verwendet. Das Gerät sah aus wie ein PC: Es hatte einen Bildschirm, eine Tastatur und ein Diskettenlaufwerk. Zudem gab es ein dickes Kabel, das man an den Prozessorsockel des Arcade-Automaten angeschlossen hat. Wir konnten *Missile Command* fortan jederzeit pausieren und uns den Code anschauen. Dieser wurde in 6502-Assembler-Sprache ausgegeben. Wir haben ihn dann in einen TRS-80-Computer eingetippt und Anpassungen vorgenommen.

RG: Eure Modifikation hieß *Super Missile Attack*. Ihr habt nicht nur an der Farbpalette geschraubt und einen neuen Gegnertyp – ein UFO – hinzugefügt; ihr habt auch den Schwierigkeitsgrad stark erhöht. ▶

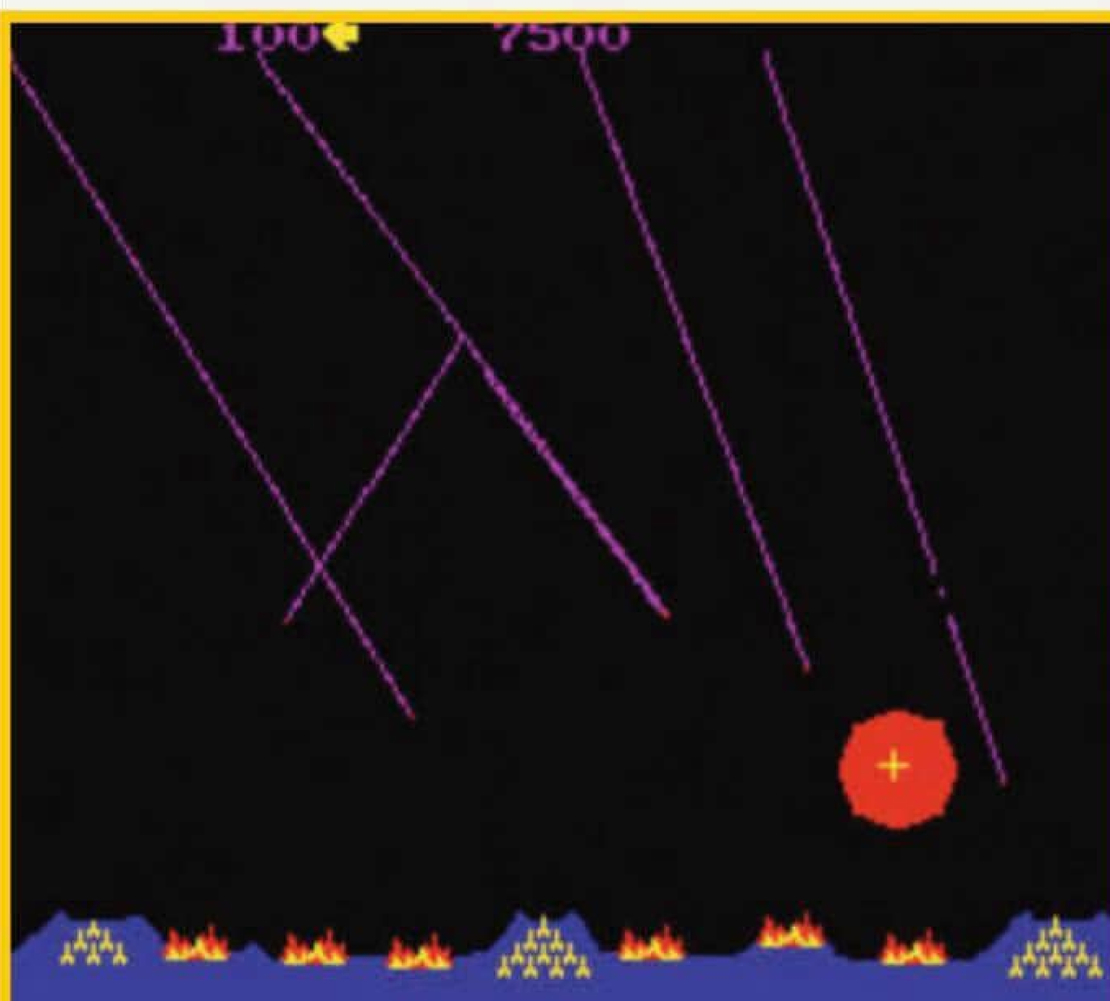

» Midway war dafür, dass ich Pac-Man ein Auge, Lippenstift und Haare verpasse! «
STEVE GOLSON

AUSGEWÄHLTE SPIELE

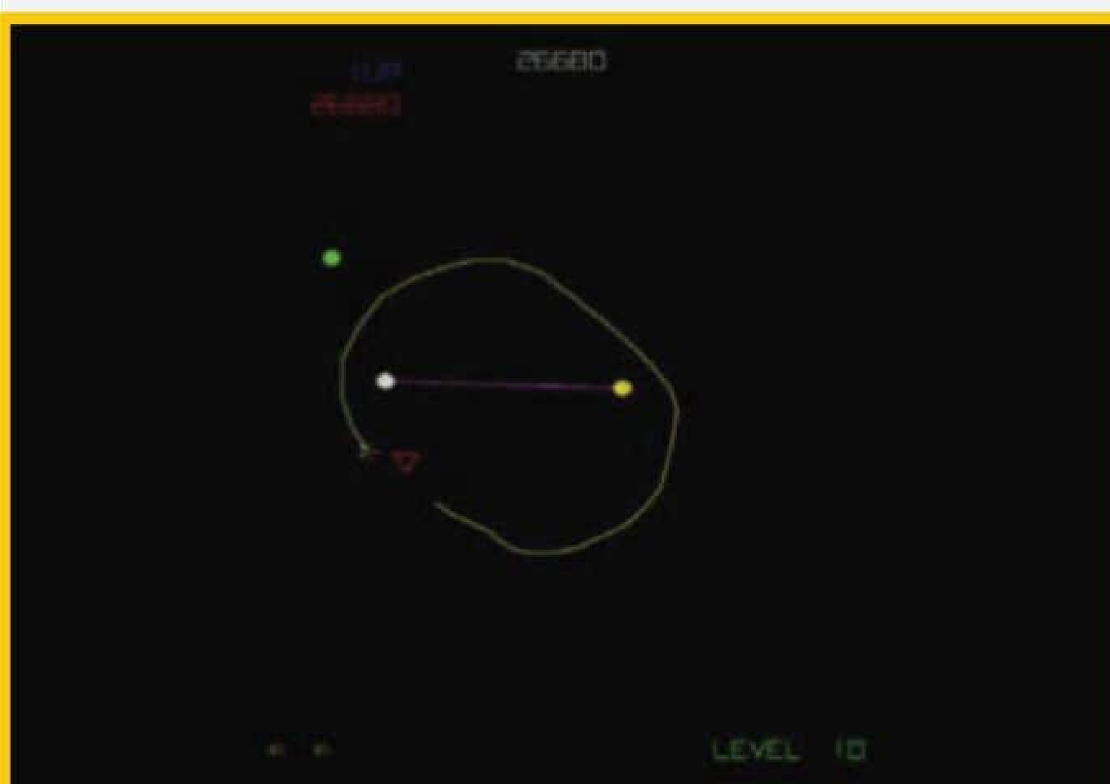
- **SUPER MISSILE ATTACK** [1981] ARCADE
- **MS. PAC-MAN** [1982] ARCADE
- **FOOD FIGHT** [1983] ARCADE
- **JR. PAC-MAN** [1983] ARCADE
- **QUANTUM** [1983] ARCADE
- **ATARI 7800** [1984] KONSOLE



» Paul Moody spielt *Robotron: 2084* im Pausenraum von GCC.



» [Arcade] *Super Missile Attack* war sehr anspruchsvoll.



» [Arcade] *Quantum* war ein ehrgeiziges Projekt für GCC.



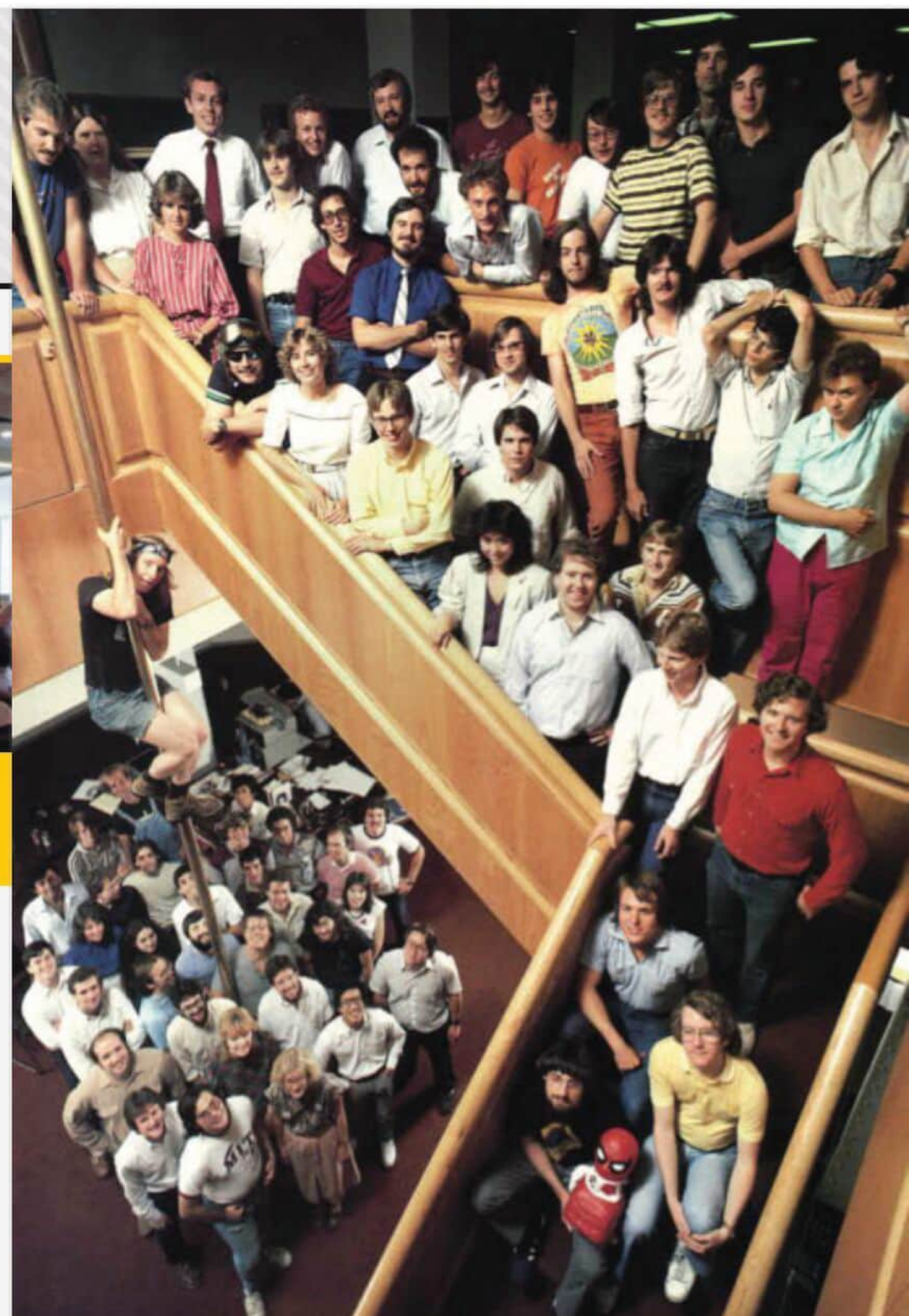
» Für mehr Spaß bei der Arbeit: In der Mitte des GCC-Büros befand sich eine Feuerwehrstange.

SG: Wir sind da wohl ein bisschen übers Ziel hinausgeschossen. „Einfach" war schon eine Herausforderung, und bei „Schwer" war der Titel nahezu unspielbar. Aber im Grunde war das so gewollt: Die Leute sollten ein paar Minuten mit dem Spiel verbringen und nicht Stunden am Stück spielen.

RG: Ihr habt *Super Missile Attack* 1981 veröffentlicht und um die 1.000 Mod-Kits verkauft. Daraufhin habt ihr euer Studium abgebrochen, um euch voll auf eure Entwicklerkarriere zu konzentrieren. Wie war es für euch, als euch plötzlich Atari wegen der Modifikation verklagen wollte?
SG: Wir waren überzeugt, dass wir nicht gegen das Urheberrecht verstoßen hatten. Generell sahen wir die Sache entspannt: Wir hatten keinerlei Vermögen und wären im schlimmsten Fall wohl an die Uni zurückgekehrt.

RG: Aber mal ehrlich, ihr habt doch das geistige Eigentum von Atari verletzt!
SG: Heutzutage würden wir damit sicher nicht durchkommen, aber damals war nicht klar, inwiefern man die Darstellung eines Spiels auf dem Bildschirm urheberrechtlich schützen lassen kann. Wir hatten außerdem den Programmcode unserer Modifikation selbst geschrieben. Doug hat immer gesagt: „Stell dir vor, du kaufst ein Buch und wir verkaufen dir Papier, das du an bestimmten Stellen ins Buch kleben kannst, um den Inhalt leicht zu verändern." Was man außerdem bedenken sollte: Ohne einen *Missile Command*-Automaten war unsere Version nicht spielbar.

RG: Fiel die Entscheidung im Rechtsstreit zu euren Gunsten aus?
SG: Anfangs haben wir den Kürzeren gezogen. Eine einstweilige Verfügung hat es uns untersagt, die Modifikation weiter zu verkaufen. Sie bezog sich aber nur auf die Version, die damals auf dem Markt war. Wir haben uns also an eine neue Fassung gemacht, um die von Atari beanstandeten Punkte zu adressieren.



» Das GCC-Team im August 1983. Steve im gelben Hemd sitzt neben Spider-Man.

RG: Wann hat Atari die Klage fallen gelassen?
SG: Es hat ein paar Monate gedauert. Sie haben sich in Widersprüche verwickelt und ihre Argumentation ist langsam in sich zusammengefallen. Ataris Anwälte behaupteten zum Beispiel, dass die Anordnung der drei Feuertasten in *Missile Command* ein Markenzeichen sei. Die Atari-Entwickler dagegen sagten, dass das Layout rein funktional war, weil die Finger der Spieler nun mal so angeordnet sind – von wegen Markenzeichen.

RG: Atari hat euch dann angeboten, dass ihr Arcade-Spiele für sie entwickeln könnt.
SG: Skip Paul, Chefjustiziar bei Atari, meinte irgendwann: „Lasst uns eine Lösung finden." Sie schienen sich echt zu sorgen, dass sie den Prozess verlieren. Natürlich wollten sie auch nicht, dass hier ein Präzedenzfall geschaffen wird, der es Endnutzern erlaubt, Ataris Software zu modifizieren.

RG: Während des Rechtsstreits habt ihr an einer weiteren Modifikation gearbeitet – diesmal für *Pac-Man*. Warum habt ihr dieses Spiel ausgewählt?
SG: Eigentlich wollten wir uns *Asteroids* annehmen, aber einer von Dougs Freunden hat uns auf *Pac-Man* aufmerksam gemacht. 1981 fing der Hype um das Spiel in den USA erst an. Wir wussten sofort, wo wir ansetzen mussten: *Pac-Man* war einfach zu vorhersehbar! Wer die Abläufe auswendig kannte, konnte stundenlang spielen, ohne ein Leben zu verlieren.



DIE BESTEN FÜNF

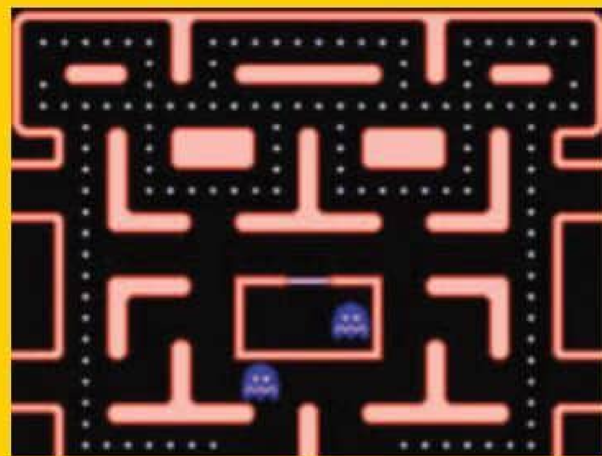
Die Highlights aus Steves GCC-Tagen.



SUPER MISSILE ATTACK

1981, ARCADE

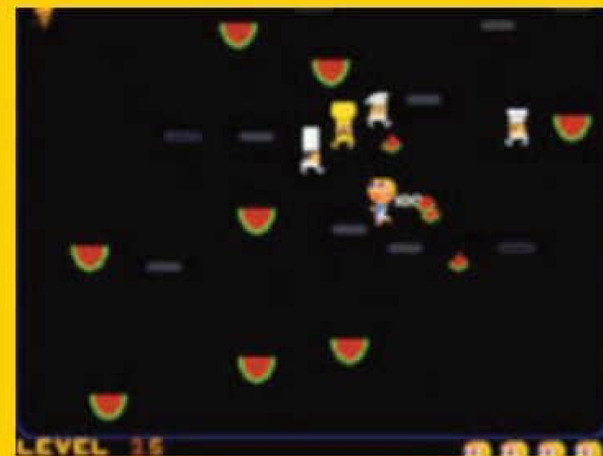
■ Diese Modifikation von *Missile Command* hebt den Schwierigkeitsgrad des Spiels deutlich an. Während Tony Temples *Missile-Command*-Weltrekord bei 4,4 Millionen liegt, beläuft sich sein Highscore in dieser Version lediglich auf 350.000.



MS. PAC-MAN

1982, ARCADE

■ Vom Hack zum Kulttitel: Mit vier Labyrinthen statt nur einem und dem komplexeren Verhaltensmuster der Geister ist *Ms. Pac-Man* vielfältiger und kniffliger als das Original. Für den Highscore reicht es nicht mehr, die Abläufe des Spiels auswendig zu lernen.



FOOD FIGHT

1983, ARCADE

■ Was kommt heraus, wenn sich die Entwickler bei GCC kreativ austoben können, ohne an eine existierende Marke gebunden zu sein? Eine Mischung aus *The Three Stooges* und *Robotron: 2084*, die sich ums Essen dreht – mit Fokus auf Eiscreme.



JR. PAC-MAN

1983, ARCADE

■ Einem der erfolgreichsten Automatenspiele aller Zeiten nachzufolgen ist sicher kein leichtes Unterfangen. *Jr. Pac-Man* mischt den altbekannten Spielablauf ein wenig auf: Der Titel scrollt horizontal und es gibt sieben unterschiedliche Labyrinthe.



BALLBLAZER

1987, ATARI 7800

■ Zwar hat Steve nicht an GCCs Spielen für Ataris Heimkonsolen mitgewirkt, mit seiner Arbeit am Atari 7800 – ganz besonders dem Maria-Chip – hat er aber die technische Grundlage mitgestaltet. *Ballblazer* gehört zu Steves Lieblingstiteln.

RG: Ihr habt das Aussehen der Geister verändert, *Pac-Man* Beine verpasst und eure Version *Crazy Otto* genannt. Warum das alles?

SG: Atari hatte uns angekreidet, dass wir zentrale Elemente aus *Missile Command* kopiert hatten. Das Flugzeug, die Basen und der Satellit – sie alle sahen aus wie im Original. Bei *Pac-Man* wollten wir nicht in dieselbe Falle tappen. Die Bonusfrüchte haben wir beibehalten, weil sie uns generisch genug erschienen.

RG: Diesmal wart ihr im Vorfeld auf Midway zugegangen, die *Pac-Man* in den USA vertrieben haben. Der Publisher hatte ein paar Änderungswünsche.

SG: Eigentlich fanden sie die neuen Gegner von uns ganz gut, am Ende wollten sie aber doch auf die altbekannten Geister setzen. Die größte Änderung betraf aber den Hauptcharakter – sie wollten, dass wir eine Protagonistin einbauen.

RG: Was hast du von der Idee gehalten?

SG: Ich war nicht überzeugt. Steve Jarocki [damals Marketing-Chef von Midway, Anm. d. Red] wollte, dass ich Pac-Man ein Auge, Lippenstift und Haare verpasse. Ich habe ihn gefragt, ob das Jungs im Teenager-Alter wirklich gefallen wird. Er meinte nur: „Frauen lieben Pac-Man. Eine Protagonistin wird ein Hit!"

RG: Ihr habt sie *Ms. Pac-Man* genannt – die neutrale Ansprache von Frauen im Englischen. War das euer Beitrag zur Emanzipationsbewegung?

SG: Ich wünschte, dass wir damals so vorausschauend gedacht hätten. Es gab mehrere Namensvorschläge: Ursprünglich stand *Pac-Woman* im Raum, gefolgt von *Miss Pac-Man* [Fräulein, Anm. d. Red.]. Aber eine unverheiratete Frau mit Kind? Das konnten wir nicht machen! *Mrs.* war auch keine Option, weil sie zu Beginn des Spiels nicht verheiratet ist. Eileen, die Frau von Mike Horowitz, hat sich dann für *Ms. Pac-Man* stark gemacht – und wir haben daran festgehalten.

RG: Hätte es die Leute wirklich interessiert, ob die Protagonistin eines Videospiels ein uneheliches Kind hat?

SG: Damals wurden Videospiele generell kritisch beäugt. Die Diskussionen drehten sich um Gewalt und die Frage, ob Spiele Kinder verderben. Gewalt war bei *Pac-Man* nicht das Thema, aber wir wollten auch sonst keine Angriffsfläche bieten.

RG: *Ms. Pac-Man* war ein Riesenerfolg – mehr als 114.000 Automaten wurden in den 80er Jahren verkauft. Hat GCC einen fairen Anteil der Erlöse erhalten?

SG: Die Ursprungsversion, die wir für Midway entwickelt haben, hat uns um die zehn Millionen US-Dollar eingebracht. In der späteren Zusammenarbeit mit Namco haben wir noch viel mehr eingenommen.

RG: Nachdem ihr euch mit Atari auf eine Zusammenarbeit geeinigt hattet und *Ms. Pac-Man* ein so durchschlagender Erfolg war, habt ihr euch sicherlich auf die Suche nach neuen Mitarbeitern begeben.

SG: Gerade in der Anfangszeit haben wir fast ausschließlich Freunde und Bekannte eingestellt.

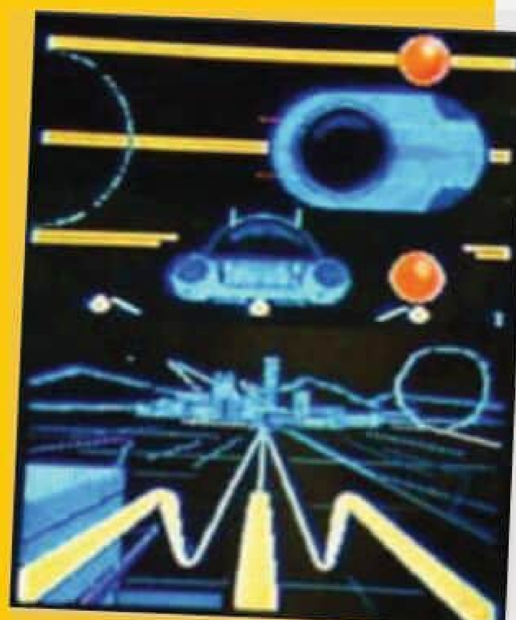
RG: Wie seid ihr die Zusammenarbeit mit Atari angegangen?

SG: Wir haben viel darüber diskutiert, welche Hardware wir in den Automaten verbauen wollen. Welcher Prozessor sollte es sein? Welche Grafik-Hardware? Wir wollten nicht den alteingesessenen 6502-Prozessor von Atari verwenden und haben uns für den topmodernen 68000 von Motorola entschieden. Mit un- ▶

> »Midway muss uns um die zehn Millionen US-Dollar gezahlt haben. Von Namco haben wir später noch viel mehr bekommen.«
>
> STEVE GOLSON

LASER-FAIL

Das gescheiterte Laser-Disc-Projekt von GCC.



» Eine *LaserRail*-Konzeptzeichnung von Paul Moody.

GCC hat sich im Lauf der Zeit an so einigen Arcade-Titeln versucht, die nie das Licht der Welt erblickt haben. Dazu gehört auch das Laserdisc-Spiel *LaserRail*, bei dem die Entwickler ein Ballerspiel mit Erkundungselementen anreichern wollten. „Wir waren mit verschiedenen Filmstudios in Kontakt, um mit ihnen zusammen CGI-Grafiken für das Spiel zu entwerfen", erinnert sich Steve. „Den Spielablauf hatten wir bereits durchgeplant: Die Spieler landen auf einem verlassenen Planeten, wo sie auf ein Schienensystem aus Licht stoßen. Mit einem Gefährt fahren sie die Schienen ab, wobei sie sich für unterschiedliche Routen entscheiden können." Hätte diese Idee aber wirklich auf ein Automatenspiel gepasst? Steve stellt sich die Frage heute noch: „Wir haben unseren Plan nie zu Ende verfolgt, weil uns Atari 1984 den Geldhahn zugedreht hat."



Foto © Paul Moody

» *LaserRail* sollte auf einem weitläufigen Alien-Planeten spielen.



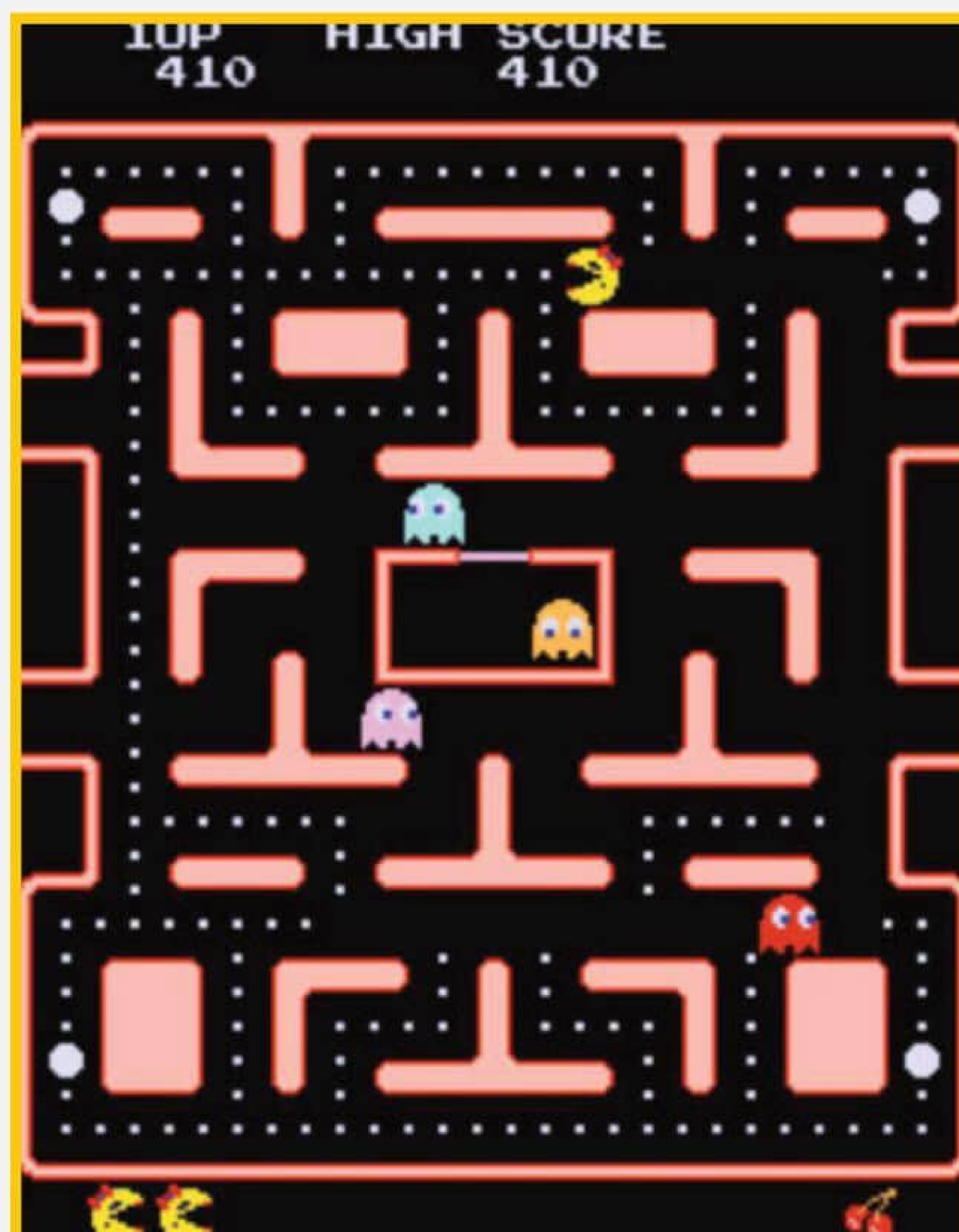
» GCC zeichnete für die Umsetzung von *Dig Dug* für Atari 7800 verantwortlich.

▶ serer eigenen Grafik-Hardware wiederum konnten wir nicht nur sechs Sprites darstellen, sondern sage und schreibe 48.

RG: Was hast du mit der Hardware angestellt?
SG: Ich habe eine scrollende Spielfläche entwickelt. Sie sollte in *Food Fight* zum Einsatz kommen, aber das Spiel benötigte am Ende gar keinen Scrolling-Effekt.

RG: Erzähl uns doch mehr über *Food Fight*.
SG: Die Spiele von GCC sollten vor allem Spaß machen. Dem hat *Food Fight* vollends entsprochen. Wir haben auf einer offenen Bürofläche gearbeitet, wo man umherlaufen und sich die Spiele der Kollegen anschauen konnte. „Macht dein Spiel Spaß?", war immer die zentrale Frage.

RG: Wann habt ihr euch dazu entschieden, eure Titel auch zu den Spielern nach Hause zu bringen?



» [Arcade] *Ms. Pac-Man* war auch in der TV-Serie *Friends* vertreten.



» GCC setzte *Ms. Pac-Man* für Atari 2600 um. Hätten sie sich auch mal *Pac-Man* angenommen.

» Alte Schulfreunde haben sich gemeldet und sagten: ‚Ich wusste gar nicht, dass du an *Ms. Pac-Man* gearbeitet hast.' «

STEVE GOLSON

SG: Da müssen wir in den April 1982 zurückgehen. Atari hatte *Pac-Man* für 2600 veröffentlicht und die Fans waren enttäuscht. Die Umsetzung spielte sich überhaupt nicht wie das Arcade-Original. Für Atari war das ein einziges Desaster. Einige der besten Entwickler kehrten dem Unternehmen den Rücken und gründeten Activision sowie Imagic. Die Moral derjenigen, die geblieben waren, war am Boden. Irgendjemand muss da an uns gedacht haben. Gut eine Woche nach der Veröffentlichung von *Pac-Man* hat uns Manny Gerard [CEO des damaligen Atari-Mutterkonzerns Warner, Anm. d. Red.] angerufen und gefragt, ob wir fortan Atari-2600-Spiele entwickeln wollen.

RG: Und ihr wart offen dafür?
SG: Wir haben uns schnell geeinigt. Atari hat uns eine Liste mit Spielen zukommen lassen, die wir umsetzen sollten. Es waren sieben Stück, darunter *Phoenix, Centipede* und *Ms. Pac-Man*. Sie alle sollten im September 1982 erscheinen – pünktlich zum Weihnachtsgeschäft. Wir haben viele neue Entwickler eingestellt und es tatsächlich pünktlich geschafft.

RG: War es dann der nächste logische Schritt, eine Konsole für Atari zu entwerfen?
SG: Ich habe einen vierwöchigen Kurs in Kalifornien besucht, der sich um Chip-Design drehte und von VLSI Technology angeboten wurde. Die Kernaussage war, dass jeder einen Chip entwickeln kann. GCC hat einen VAX-Computer angeschafft und ich habe mein Wissen mit meinen Kollegen geteilt. Bald waren alle dem Chip-Fieber verfallen. Aber was konnten wir wirklich mit dem Wissen anfangen? Wie wäre es, wenn wir eine eigene Konsole entwickeln?

RG: Ist so der Atari 7800 entstanden?
SG: Anfangs wollten wir unser eigenes Gerät entwickeln, das auf der X86-Architektur basiert und mit PCs kompatibel ist. Man sollte es als Computer oder Konsole verkaufen können. Im Frühjahr





» [Arcade] Die Köche in *Food Fight* sind eine Pest.



» [Atari 7800] *Rocket League* weist Parallelen zu *Ballblazer* auf.



» [Atari 7800] *Desert Falcon* war eine Eigenkreation von GCC.

1983 waren wir schon recht weit fortgeschritten, als sich Atari bei uns gemeldet hat. Der Atari 5200 lief nicht gut, und wir sollten helfen. Da nahm der 7800 seinen Anfang. Wir haben Ideen aus unserem eigenen Projekt in die Entwicklung einfließen lassen. Die Konsole sollte sich zu einem Heimcomputer ausbauen lassen. Beispielsweise haben wir eine Tastatur für das Gerät entwickelt.

RG: War der Atari 7800 ursprünglich als ein 16-Bit-Gerät geplant?
SG: Der Atari 7800 sollte mit dem 2600 kompatibel sein. Wir mussten deshalb auf den 6502 [ein 8-Bit-Prozessor, Anm. d. Red.] zurückgreifen. Wir haben letztlich eine leicht modifizierte Version des Chips verbaut, den 6502C. Für die Grafik kam der Maria-Chip zum Einsatz, den ich entworfen habe. Die Geschichte von Atari hätte wohl einen ganz anderen Lauf genommen, wenn sich die Veröffentlichung des Atari 7800 nicht so stark verzögert hätte. Der Atari 7800 sollte zum Weihnachtsgeschäft 1984 in die Läden kommen. Atari hatte bereits 100.000 Konsolen produziert und auch all unsere coolen Ideen öffentlich gemacht – darunter die Tastatur oder die Möglichkeit, andere Atari-Geräte mit der Konsole zu verbinden.

RG: Dann hat Warner Atari an Jack Tramiel verkauft und der 7800 wurde nicht veröffentlicht. Erst 1986 kam das Gerät auf den Markt. War da der Zug schon abgefahren?



» Steve spielte eine zentrale Rolle bei der Entwicklung der Atari-7800-Hardware.

SG: Die Verkaufszahlen waren gar nicht so schlecht und grafisch konnte die Hardware durchaus mit dem NES mithalten. Aber ja, wir hatten zwei Jahre verloren. Tramiel war sehr auf die Kosten bedacht, und so wurde auch nicht viel Geld in die Vermarktung der Konsole gesteckt. Viele der Hardware-Erweiterungen und zahlreiche interessante Spielideen haben wir nie in die Tat umgesetzt.

RG: Warum hast du GCC 1984 verlassen?
SG: Videospiele standen zu dem Zeitpunkt nicht mehr im Fokus von GCC, und viele von uns wurden entlassen. Ich bin 1985 ans MIT zurückgekehrt und habe meinen Abschluss nachgeholt. Im selben Jahr habe ich mein eigenes Unternehmen Trilobyte Systems gegründet. Seitdem bin ich als Berater im Bereich Chipdesign tätig. Ich habe mit vielen Unternehmen zusammengearbeitet – von Hewlett-Packard bis hin zu Intel. Nur mit der Spielebranche hatte ich seit meiner Zeit bei GCC keine Berührungspunkte mehr.

RG: Dafür bist du in der Retro-Szene aktiv und sprichst auf Events.
SG: Ja, im American Classic Arcade Museum (ACAM) in New Hampshire durfte ich zum Beispiel Gamedesign-Studenten etwas über die Spieleentwicklung in den 80er Jahren erzählen. Ich kann es immer noch nicht so recht fassen, dass Spieldesign heute ein Studiengang ist!



Wir bedanken uns bei Steve Szymanski, Paul Moody und Steve Golson für das Bildmaterial.

IHR STELLT DIE FRAGEN

Steve beantwortet Fragen der englischen Retro-Gamer-Leser.

MERMAN: Was war der schlimmste Bug, den du in *Ms. Pac-Man* beheben musstest?

Mir sind einige Bugs in Erinnerung geblieben. Einer betraf die Cocktailtisch-Version, wo sich die Spieler gegenübersaßen. Der Bildschirm sollte sich spiegeln, sobald der andere Spieler dran war. Das hat auch funktioniert – nur nicht bei Ms. Pac-Man selbst, die kopfüber dargestellt wurde. Mike Horowitz hat zufällig ein Versteck im ersten Level entdeckt, wo die Geister Ms. Pac-Man nichts anhaben können. Er hat das Verhalten des roten Geistes angepasst, sodass dieser nach einer gewissen Zeit auf sie zuschwebt.

NORTHWAY: Warum kam im 7800 ein Zeilenpuffer zum Einsatz?

Ein Zeilenpuffer war Standard in Automatenspielen und wir kannten uns gut damit aus. Wenn sich Charaktere auf dem Bildschirm bewegen, kann man auf einen Rasterbildschirm setzen und jeden einzelnen Pixel an einem bestimmten Ort im Speicher hinterlegen. Dazu benötigt man aber viel Speicherplatz, und der war in den 80er Jahren teuer. Alternativ reduziert man den Speicher so weit, dass nur eine Bildzeile dort Platz findet. Man zeichnet das Bild dann Zeile für Zeile. Der Zeilenpuffer war am Ende so klein, dass wir noch einen zweiten hinzufügen konnten. Während ein Puffer gefüllt wurde, wurde der Inhalt des anderen ausgegeben.

CAFEMAN: Erzählst du gerne von deiner Zeit in der Spielebranche?

Ja, ich hatte damals viel Spaß und es freut mich, wenn ich dies mit anderen Menschen teilen kann. Ich habe das Gefühl, dass meine Geschichten die Leute wirklich interessieren, und ich habe auch noch nicht alle zum Besten gegeben.

VORSCHAU

Retro Gamer 2/2023 erscheint am 9.2.2023

Indiana Jones and the Last Crusade

Wir befragten das Team hinter dem klassischen Point-and-Click-Adventure, darunter Noah Falstein und David Fox, wie es zu Beauftragung, Konzeption und Durchführung kam.

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

Arkanoid

Erst gab es zwei Schläger und einen Ball in *Pong*, dann kamen bei *Breakout* farbige Backsteine dazu – und dann multiplizierte *Arkanoid* den Spaß mit Doppel-Lasern und vielem mehr.





Nicht nur *Pokémon* bewies, dass im kleinen Game Boy Platz genug war für große Spiele: *Super Mario Land* war ein episches Abenteuer – und der bestverkaufte Einzeltitel für Game Boy.

Leisure Suit Larry

Larry Laffer war schon immer eine Witzfigur. Dass der Möchtegern-Playboy aber auch wirklich witzig war und so viele Spiele auf den Leib geschneidert bekam, ist seinem Macher Al Lowe zu verdanken.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 Haar
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Rüdiger Steidle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





eMedia GmbH

Copyright © 2022 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

DAS JAHRBUCH

2022

ULTIMATIVER RETRO-SPASS MIT DEN TOP-KLASSIKERN


20 JAHRE

grand theft auto III

Open-World-Exzellenz von Beginn an: Es ist erstaunlich, wie gut sich das dritte GTA (und der erste 3D-Teil) spielerisch gehalten hat – und was es in Sachen 3D-Grafik und Open World auslöste. Nun ist eine Remaster-Fassung von GTA 3 und dessen beiden Nachfolgern Vice City und San Andreas erschienen.


MAKING OF

MICRO PROSE SOCCER


THE LEGEND OF ZELDA

A LINK TO THE PAST

ZELDA-ZEITLÄUFTE


20 JAHRE

HALO

COMBAT EVOLVED

HALO UND DIE MEDIEN

retro GAMER











